



Aalborg Universitet

AALBORG UNIVERSITY  
DENMARK

## Den Kreative Platform i skolen

*Uhæmmet anvendelse af viden fra børnehaven til arbejdspladsen*

Hansen, Søren; Byrge, Christian

*Publication date:*  
2010

*Document Version*  
Tidlig version også kaldet pre-print

[Link to publication from Aalborg University](#)

*Citation for published version (APA):*

Hansen, S., & Byrge, C. (2010). *Den Kreative Platform i skolen: Uhæmmet anvendelse af viden fra børnehaven til arbejdspladsen*. Fonden for Entreprenørskab.

### General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

### Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at [vbn@aub.aau.dk](mailto:vbn@aub.aau.dk) providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.



# Den Kreative Platform

## i skolen

UHÆMMET ANVENDELSE AF VIDEN FRA  
BØRNEHAVEN TIL ARBEJDSPLADSEN



*Den Kreative Platform i skolen  
Uhæmmet anvendelse af viden fra børnehaven til arbejdspladsen.*

*Søren Hansen og Christian Byrge  
1. udgave. 1. oplag februar 2010  
ISBN 978-87-92167-00-2*

*Copyright © 2010  
Udgivet af Fonden for Entreprenørskab  
Ejlskovsgade 3D  
DK - 5000 Odense C  
Tlf. 65452161  
[www.selvstaendighedsfonden.dk](http://www.selvstaendighedsfonden.dk)*

*Visionen for Fonden for Entreprenørskab er at styrke Danmarks konkurrenceevne ved at påvirke holdninger til og interesse for iværksætteri, selvstændighed og innovation.*

*Fonden for Entreprenørskabs primære indsatsområde er den samlede uddannelsessektor, hvor Fondens midler skal medfinansiere projekter og aktiviteter, der fremmer visionen. Dette kan eksempelvis være udvikling og implementering af nye innovative undervisningsmaterialer eller koncepter samt opkvalificering af lærere.*

# Forord

Dette er en bog om, hvordan vi konkret kan få mere kreativitet i uddannelses- og arbejdslivet. Den henvender sig først og fremmest til lærere på alle niveauer i uddannelsessystemet, men Den Kreative Platform er en generel didaktisk model, så den kreative proces vil være den samme, hvad enten der er tale om undervisning i 3 klasse, medarbejderudvikling eller radikal nytænkning i produktudvikling i en virksomhed.

Den Kreative Platform er udviklet på Aalborg Universitet gennem en række forsknings- og udviklingsaktiviteter, der bl.a. har været støttet af Fonden for Entreprenørskab. Det er et Open Source projekt, hvor målet er at stille såvel teoretisk som praktisk materiale til rådighed for alle, der ønsker at fremme kreativiteten hos deres målgruppe. Det kan være elever i skolen, studerende på universitetet eller deltagere i udviklingsprojekter. Ambitionen med Den Kreative Platform er at gøre det lettere at fremme kreativiteten i vores samfund. På [www.denkreativeplatform.aau.dk](http://www.denkreativeplatform.aau.dk) kan du finde en lang række materialer og anvisninger, som du frit kan benytte i dit virke. Denne bog er blevet til i et samarbejde mellem Fonden for Entreprenørskab og Den Kreative Platform, som er en forsknings- og udviklingsenhed på Aalborg Universitet.

*Fonden for Entreprenørskab & Aalborg Universitet 2010*

# Indhold

Indholdsfortegnelse . . . . .	4
Indledning . . . . .	7
Læsevejledning til resten af bogen . . . . .	12
<b>Del 1: Det didaktiske grundlag for Den Kreative Platform . . . . .</b>	<b>14</b>
Uhæmmet anvendelse af viden på Den Kreative Platform . . . . .	15
<b>De fire styrende principper for Den Kreative Platform . . . . .</b>	<b>22</b>
Princip 1 - Horisontal Tænkning . . . . .	24
Princip 2 - Ingen Bedømmelse . . . . .	35
Princip 3 - Opgave fokus . . . . .	43
Princip 4 - Parallel Tænkning . . . . .	51
<b>Del 2: 3D pædagogik . . . . .</b>	<b>63</b>
<b>3D cases . . . . .</b>	<b>68</b>
<b>Generel procesmodel for Den Kreative Platform . . . . .</b>	<b>70</b>
Strukturen i procesmodellen . . . . .	70
Fase 1 - Forberedelsen . . . . .	72
Fase 2 - Den røde Løber . . . . .	74
Fase 3 - Opgaven præsenteres . . . . .	76
Fase 4 - Uhæmmet anvendelse af viden . . . . .	79
At kunne sige Ja OG til alt (Den kreative indstilling) . . . . .	81
Træning i Horisontal Tænkning . . . . .	82
Opgaven løses gennem selvstændige aktiviteter . . . . .	83

Træning i Horizontal Tænkning gennem anvendelse af principper . . . . .	85
Værktøjskassen med stimuli-kort til frembringelse af associationer . . . . .	87
Aktiviteterne mellem 3D casene . . . . .	89
Kommunikationen på Den kreative Platform - - ingen diskussion og ingen valg . . . . .	90
Det Analytiske valg erstattes af at følge energien i ideerne . . . . .	91
<b>Fase 5 - Fagene bringes i spil . . . . .</b>	<b>92</b>
Strategi 1 - En ide peger på manglende viden som evt. tilvejebringes gennem en undervisningsbid . . . . .	93
Strategi 2 - Associere mellem egen viden og fagets viden . . . . .	95
Strategi 3 - Viden bringes I spil I form af principper . . . . .	96
Strategi 4 - Faglig refleksion over ideer . . . . .	97
Strategi 5 - 3D aktiviteter med fagligt indhold . . . . .	97
<b>Fase 6 - Den Blå Løber . . . . .</b>	<b>98</b>
<b>Generelle retningslinjer for anvendelse af 3D cases i undervisningen . . . . .</b>	<b>101</b>
Én opgave - én deadline . . . . .	101
Hvorfor styres der så stramt? . . . . .	102
Kattelemmen . . . . .	103
Rytmen i processen er vigtig . . . . .	103
Tag ansvaret . . . . .	103
Lærerens feedback består i engagementet . . . . .	104
Forskellen på store og små på Den Kreative Platform . . . . .	104

Lærerens etiske ansvar på Den kreative Platform . . . . .	105
Progressionen i 3D cases. . . . .	106
<b>Del 3: Kom i gang med din egen undervisning</b>	
<b>med Den Kreative Platform . . . . .</b>	<b>109</b>
Eksempler på undervisning i folkeskolen . . . . .	110
Den Kreative Platform som ramme for projekter og projektarbejde . . . . .	115
Kortere undervisningsforløb med Den Kreative Platform. . . . .	118
<b>Hvordan kommer du videre herfra? . . . . .</b>	<b>121</b>
<b>Del4: Perspektiver på Den Kreative Platform . . . . .</b>	<b>122</b>
Den Kreative Platform i innovation og entreprenørskab . . . . .	123
Den Kreative Platform udvikler elevernes selvværd . . . . .	127
Baggrunden for Den Kreative Platform . . . . .	132
Noter . . . . .	134

# Indledning

Den Kreative Platform er en didaktisk model, der er udviklet til at fremme kreativiteten i skolen såvel som i arbejdslivet. Kreativiteten udvikles gennem en undervisningsform, hvor eleverne oparbejder den ekstra tryghed, koncentration og motivation, som er nødvendig for at kunne gøre sig fri af de forbehold af faglig, social eller kulturel karakter, der ellers vil hæmme deres evne til at anvende deres viden frit og kreativt. På Den kreative Platform er målet derfor den uhæmmede anvendelse af viden, som er helt nødvendig, hvis nye perspektiver og muligheder skal træde frem.

## Hvad er Den Kreative Platform?

Den Kreative Platform udgør både et alternativ og et supplement til den fagligt fokuserede undervisning. I den faglige undervisning lærer eleverne de forskellige fags indhold og struktur at kende på fagenes egne præmisser, og de lærer at anvende det enkelte fag til at løse opgaver. På Den Kreative Platform skelnes der ikke mellem

fagene indbyrdes og der skelnes ikke mellem fag, fantasi, forestillinger eller erfaringer fra hverdagslivet. På Den kreative Platform er al elevens viden i spil uanset hvilken opgave der arbejdes med. Det er selve målet med Den Kreative Platform at eleven lærer at anvende sin viden uhæmmet i forhold til diverse faggrænser, regler og normer. Herved frigøres elevens kreativitet og viden. Det er kreativiteten der gør det muligt for eleven at anvende en større mængde viden i sit arbejde end det normalt er muligt. Som det vil fremgå af denne bog, er der intet der forhindrer eleven i at udvikle sin kreativitet, *samtidig* med at han eller hun tilegner sig fagene.

Den Kreative Platform er en meget anderledes undervisningsform end den der traditionelt anvendes i skolen. Metaforen *platform* henviser til at der er tale om et mentalt "sted", hvor eleverne er sammen på en helt anden måde end ved andre undervisningsformer. Det der først og fremmest kendetegner undervisningsmiljøet på



Den Kreative Platform er, at eleverne lærer at *være sig selv* sammen med andre, og de lærer at give slip på de begrænsende forestillinger, de har om sig selv, om hinanden, om fagene og om læreren.

Det unikke ved Den Kreative Platform er at måden eleverne lærer på, er gennem de fælles oplevelser de automatisk får, når de undervises på Den Kreative Platform. De skal ikke læse sig til regler eller til, hvordan de skal gøre dette og hint for at være sammen på Den Kreative Platform. I stedet *oplever* de, hvordan det er og føles. Kreativiteten bliver automatisk en integreret del af deres måde at være (sammen) på.

Elever på Den Kreative Platform vil være dybt engageret i undervisningen og vil opleve sig selv som kreativt skabende individer der indgår i et undervisningsforløb, hvor der er højt til loftet - både fagligt, socialt og kulturelt. Eleverne lærer at tænke horisontalt, det vil sige at tænke på tværs af etablerede faglige, sociale og kulturelle mønstre. Gennem den horisontale tænkning mødes fagenes viden med elevens egen viden i en skabende proces, hvor resultatet kan være et

skriftligt arbejde, et projekt, en model, en ny forståelse af et emne, eller hvad der nu produceres i en given undervisningssituation.

### Slip elevernes viden fri

Den Kreative Platform skal ikke erstatte fagundervisningen. Den skal supplere den. I arbejdet med at strukturere og formalisere viden i specifikke fag og professioner, adskiller man fagene med det resultat at helheden går tabt og tvær-faglighed bliver en svær disciplin. Det bliver svært at tale sammen med andre der har fået formaliseret og struktureret deres viden på en anden måde og det bliver svært at gennemskue at det man har lært i de forskellige fag hænger sammen og, i mange tilfælde, *principielt* er det samme. Arbejdet på Den Kreative Platform er den tid og det sted, hvor al viden hos alle elever bringes i anvendelse - uhæmmet. Kreativitet er at kunne anvende fagenes dybe specifikke viden, uden at bekymre sig om fag. For eleven handler Den Kreative Platform om at kunne *anvende* fagenes viden på sin egen unikke (kreative) måde. På den måde udvikler eleven sin kreativitet samtidig med, at han eller hun opnår

en bedre forståelse af fagene, og hvad de kan anvendes til. På Den Kreative Platform er udgangspunktet at eleven i en given situation løsriver sin viden fra de begreber, modeller, metoder og teorier den er bundet i - og slipper den fri. Hvis vi ønsker, at eleverne skal være stærke fagpersoner og samtidig være kreative, er der brug for både fagene og Den Kreative Platform i uddannelserne og senere på arbejdspladsen.

### Hvornår anvendes Den Kreative Platform?

I undervisningssammenhæng anvendes Den Kreative Platform til at tilvejebringe et kreativt møde mellem elevernes egen viden og den formaliserede viden, vi finder i fagene. F.eks. kan en elev i en markedsføringstime opleve at få sat begreb og struktur på sin egen viden om, hvordan man forhandler sig til en is hos sin bedstemor. Eleven har gennem sin barndom opnået en stor erfaring med forhandling og markedsføring. Denne konkrete viden anvender eleven kreativt i en proces, hvori det bliver tydeligt, at på et mere principielt niveau ved eleven allerede meget af det, faget har at tilbyde. Den generelle viden, eleven

senere finder i faget, vil da indgå i den fortsatte kreative proces, hvor målet er at løse en konkret markedsføringsopgave. Eleven tilegner sig altså faget gennem den kreative proces, men det foregår på en måde, hvor faget er uden grænser og struktur. Mange fag indeholder den samme viden på et principielt niveau. På Den Kreative Platform lærer eleverne at gennemskue dette og at anvende fagene kreativt.

Konkret er Den Kreative Platform en undervisningsform der udvikler elevernes kreative kompetencer. Den er som skabt til at danne ramme om (kreativt) projektarbejde og til tværfaglige undervisningsforløb. Derudover kan den anvendes som supplement i den faglige undervisning, hvor den bygger bro mellem fagets viden og elevens egen viden. Derigennem opnår eleven en mere principiel forståelse af fagene og deres indbyrdes sammenhænge.

### Kreativitet forudsætter og styrker elevens selvværd

Endelig er Den Kreative Platform en arbejdsform, hvor elevernes engagement og selvværd øges

gennem et skabende nærvær i processen. Når man er dybt engageret og ikke bliver bedømt, glemmer man sit faglige, sociale og kulturelle ”selv”, og så vokser selvværdet. Kreativitet forudsætter selvværd - så didaktikken i Den Kreative Platform fokuserer først og fremmest på at gøre det muligt for eleverne at øge deres selvværd gennem et skabende nærvær. På Den Kreative Platform bliver det muligt for eleverne at træde ud af de roller, de til dagligt kan være mere eller mindre låst fast i. Gennem processen, hvor eleven får lettere ved at være sig selv, opløses fastlåste mønstre, og det bliver muligt at indgå i nye sociale sammenhænge og relationer. De pædagogiske principper bag Den Kreative Platform gør, at det eleverne normalt måler hinanden på, får mindre betydning for dem. De kan give slip på det og i stedet anvende deres fokus på undervisningen. Det er principperne om ingen bedømmelse, parallel tænkning, opgave fokus og horisontal tænkning, der tilsammen skaber et undervisningsmiljø, hvor engagementet i det skabende nærvær bliver muligt. Principperne gennemgås i detaljer i del 1.

## Så hvorfor Den Kreative Platform i skolen?

Den Kreative Platform er et nødvendigt supplement i undervisningen hvis vi ønsker at eleverne skal have evnen til at se, forstå og handle i enhver situation uden at sidde fast i ”hvordan det plejer at se ud” eller ”hvordan man plejer at gøre”. Den Kreative Platform er et nyt undervisningsparadigme, der som udgangspunkt, er stik modsat mere traditionel undervisning, både hvad angår metode, principper og værdier. Alligevel kan den med fordel overtage en del af skemaet i sameksistens med den undervisning der foregår i forvejen.

I skolen tilegner eleverne sig viden som er systematiseret i forhold til hvad den skal anvendes til. Viden er inddelt i fag og i de enkelte fag finder man den viden der hører til et begrænset (fag) område, behørigt adskilt fra viden der hører til andre fagområder. Indenfor det refleksive paradigme er viden i det enkelte fagområde systematiseret og underlagt en (videnskabelig) kontrol, der sikre os at den viden faget indeholder er ”rigtig”. Fagenes viden er generaliseret og der

er klare regler for hvordan den må anvendes. Den Kreative Platform tilhører paradigmet om det skabende nærvær. Indenfor dette paradigme handler det om at være tilstede og opmærksom på det der sker lige nu - og at kunne handle på det man oplever uden først at skulle "have godkendelse" fra fagene i form af en refleksiv analyse. Kreativiteten består i at kunne anvende alt den viden man har fra fagene UDEN at være bundet af fagenes egne forståelse af HVORDAN den skal anvendes samt til HVAD den skal anvendes.

Enhver situation eller opgave er unik og udgør en helhed i sig selv. Fagenes viden er fragmenteret. Hvert fag kan "kun" bidrage med en begrænset forståelse af en given situation og denne forståelse vil være generel, skabt i fortiden. Traditionel anvendelse af faglig viden består i at fremskrive fortiden til fremtiden - altså at se og løse fremtidige opgaver ud fra fortidens forståelse. På den måde er det ikke muligt at forstå en opgave som unik og det er ikke muligt at få øje på de utallige alternativer der eksisterer til en traditionel fremskrivning af fagenes viden. Kreativitet

består i at kunne se det unikke - OG at kunne handle på det uhæmmet i forhold til sin faglige, sociale og kulturelle baggrund og skoling.

Nutidens og fremtidens elever kommer i stigende grad i den situation at de skal kunne handle på forandringer, mens de sker. De vil ikke kunne hente meget hjælp i hvordan opgaver/problemer plejer at se ud og blive løst. Med Den Kreative Platform forbereder vi eleverne på at kunne agere på det der sker lige nu - uden at sidde fast i fortiden.

# Læsevejledning

## *til resten af bogen*

Dette er en bog om Den Kreative Platform, hvor fokus er lagt på undervisning indenfor uddannelsessektoren. Det er altså primært en bog til læreren, men da Den Kreative Platform er en generel didaktisk model, kan bogen også læses af undervisere, facilitatorer, konsulenter og andre uden for undervisningssektoren der arbejder med kreative processer. Blot vil bogens eksempler og ordvalg primært være rettet mod skolen.

Bogen er delt op i 4 dele:

1. Det didaktiske grundlag for Den Kreative Platform
2. 3D pædagogikken
3. Eksempler på undervisning med Den Kreative Platform
4. Perspektiver på Den Kreative Platform

### Del 1- Det didaktiske grundlag for Den Kreative Platform

Overordnet er Den Kreative Platform en undervisningsform der er baseret på paradigmet om det skabende nærvær. Der er fire grundlæggende principper som skal være implementeret i praksis for at der kan være tale om Den Kreative Platform. Det er principperne om Horisontal Tænkning, Ingen bedømmelse, Opgave fokus og Parallel Tænkning.

Første del af bogen beskriver disse principper og dermed fundamentet for Den Kreative Platform. Hvis man har forstået det principielle fundament, vil man i princippet være i stand til at udvikle sin egen version af Den Kreative Platform. For den læser der primært interesserer sig for det principielle niveau - Hvordan bliver elever mere kreative? Hvad er kreativitetens væsen? Hvilke hensyn skal der tale i undervisningen for at fremme elevernes kreativitet? Og spørgsmål af den slags - er denne del den primære. Eksemplerne i del 1 henvender sig både til læreren eller konsulen-

ten, indenfor såvel som udenfor undervisningssektoren.

## Del 2 - 3D didaktikken

Anden del af bogen er mere specifikt rettet mod skolen. Den handler om én specifik måde til at implementere principperne om Den Kreative Platform i undervisningen. Det er 3D pædagogikken, som er baseret på øvelser der kaldes 3D cases som er én konkret metode til at anvende Den Kreative Platform i sin undervisning. Denne metode er systematiseret i en generel model for et undervisningsforløb. Modellen beskrives i detaljen i del 2.

## Del 3 - Eksempler på undervisning med Den Kreative Platform

I denne del finder du en række eksempler på både konkrete og generelle undervisningsforløb som du kan anvende direkte eller lade dig inspirere af i din egen undervisning. Det er målet med bogen at du bliver i stand til at tilføje din egen undervisning en ekstra dimension - at eleverne bliver mere kreative og nærværende i undervisningen.

## Del 4 - Perspektiver på Den Kreative Platform

I del 4 finder du to tekster, hvor det ene placerer Den Kreative Platform ind i forhold til den gængse forståelse af innovation og entrepreneurship. Pointen er at det kan man ikke fordi Den Kreative Platform tilhører et andet paradigme, men Den Kreative Platform kan anvendes som pædagogisk fundament for undervisningen indenfor innovation og entrepreneurship og tilfører disse områder den kvalitet der består i at eleverne er mere kreative, åbne og engagerede.

Den anden tekst i del 4 kommer omkring samspillet mellem at udvikle sin kreativitet og sit selvværd. Pointen er at de to størrelser går hånd i hånd på Den Kreative Platform. eleverne bliver mere kreative fordi deres selvværd styrkes.

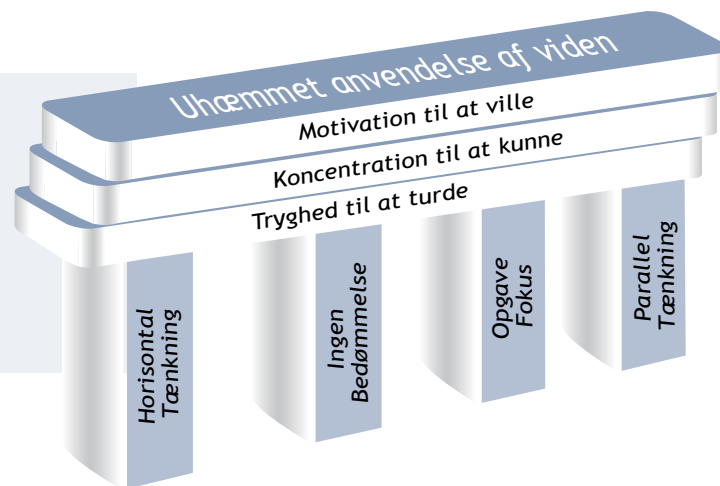
På [www.denkreativeplatform.aau.dk](http://www.denkreativeplatform.aau.dk) finder du en lang række materialer du frit kan anvende i din undervisning. Her finder du bl.a. tekster, video-materialer og værktøjer du kan anvende i din egen undervisning. Gennem bogen henvises mere specifikt til de materialer der er til rådighed.

# Del 1:

## Det didaktiske grundlag for Den Kreative Platform

*Den Kreative Platform* er en undervisningsform, hvor det er let for eleverne at indgå i en skabende proces sammen - en proces hvor kreativitet betyder at anvende sin viden uhæmmet, dvs. uden de normale faglige, sociale og kulturelle bindinger. På Den Kreative Platform opbygges gradvist den fornødne Tryghed til at turde, Koncentration til at kunne og Motivation til at ville engagere sig i den kreative proces. Virkemidlerne er en kompromisløs anvendelse af fire grundlæggende principper gennem processen:

1. En konstant stimulering til at tænke- og handle på tværs af mønstre gennem Horizontal Tænkning
2. Der er ingen bedømmelse af hverken andre elever, deres ideer eller den opgave man udfører
3. Fokus er altid på opgaven
4. Alle har til enhver tid samme fokus



## Uhæmmet anvendelsen af viden på Den Kreative Platform

I en hvilken som helst undervisningssituation vil elevernes kreativitet været begrænset eller hæmmet af faglige, sociale eller kulturelle hensyn til faget, til sig selv, til de sociale relationer i klassen, til læreren, samt mange andre mere eller mindre synlige bindinger der er tilstede i ethvert klasseværelse.

Formålet med Den Kreative Platform er at eleverne udvikler deres kreativitet gennem at lære at anvende deres viden uhæmmet. Uhæmmet anvendelse af viden betyder at kunne give slip på førnævnte hensyn, på fagenes selvbillede eller selvforståelse såvel som sit eget selvbillede eller selvforståelse.

For at hjælpe eleverne med det er vi nødt til at gøre op med, *hvad* vi forstår som viden samt, *hvordan* vi tænker, når vi anvender vores viden. Derfor starter denne bog med en gennemgang af vidensbegrebet og tænkningen på Den Kreative Platform.

### Horisontal versus Vertikal viden

For at forstå Den Kreative Platform er det helt centralt at forstå det meget brede altfavnende vidensbegreb der anvendes, samt at forstå hvordan det hænger sammen med såvel kreativitet som faglighed. Grundlæggende skelner vi mellem *vertikal* viden som vi lidt forsimplet kan kalde faglig viden. Det er den viden vi primært har tilegnet os gennem uddannelses- og arbejdsliv. *Horisontal* viden er derimod viden, vi kan associere til, når vi arbejder med faget. Det er viden, der ligger udenfor faget, men som kan anvendes som trinbræt eller spejl til en bedre forståelse af faget, og som vil føre til en udvidet anvendelse af faget, måske gennem at tilføje viden fra andre fag eller ved at finde løsninger, der befinder sig i grænselandet mellem fag. Et eksempel kan være, at vi inden for fagligheden eller måske nærmere professionen ”at vaske tøj” f.eks. ønsker at vaske hår, fnug og lignende af tøj, der ikke er bakterielt beskidt, og samtidig ønsker vi at minimere vandforbruget. Horisontal viden til den opgave vil f.eks. være viden om, at når man ruller dej ud på bordet, hænger evt. brødkrummer og lignende på bordet fast, når



man tager dejen af bordet. Den viden kan man bringe i anvendelse gennem Horisontal Tænkning som dels går ud på overhovedet at få øje på den slags viden og derefter at være i stand til at omsætte den til en ide om en fnugrulle til tøj så vi helt slipper for en vaskeproces. Vertikal tænkning er at tænke i vaskeløsninger gennem anvendelse af den akkumulerede viden der findes indenfor professionen. Horisontal Tænkning er at tænke ud over faget eller professionen i søgningen efter en løsning eller en ny/bedre forståelse.

### Ideer er viden i anvendelse

Måden hvorpå viden kan flyttes fra et (fag)område til et andet, er gennem ideer. Ideen er det transportmiddel, der anvendes til at flytte viden om dejs evne til at fastholde bestanddele på bordet til vaskeproblemet. Ideer er gode som transportører af viden, fordi de er videns-transparente. Man må formode, at alle fageksperter i at vaske tøj kan forstå ideen, der springer af viden om dejs egenskaber. Horisontal Tænkning handler for en stor del om at kunne "se" det principielle i en ide og så spejle det til sin egen verden.

På Den Kreative Platform kommunikerer der gennem ideer. En ide virker som stimuli til den næste ide, og sådan fortsætter det, indtil processen stopper. Det er en skabende leg med viden i form af ideer, hvor der ikke skelnes mellem rigtig og forkert anvendelse af viden. Der er derfor heller ingen diskussion eller vurdering af ideer. Der er kun en engageret søgning efter horisontal viden, der kan bidrage til en løsning i form af en (bedre) forståelse af faget eller en nytænkning i form af et nyt (bedre) produkt. I den horisontale søgning efter viden er det alene energien i ideerne som afgør, hvad retning udviklingen tager, og den energi afspejler elevernes samlede fornemmelse af, hvilke ideer der er størst potentiale i. Det er en fornemmelse, der trækker på vores samlede viden - og som vi bliver ekstra opmærksomme på i det skabende nærvær på Den Kreative Platform.

### Det brede vidensbegreb er en forudsætning for Horisontal Tænkning

Forskellen på anvendelsen af viden inden for hhv. vertikal og horisontal tænkning, er alene at vidensbegrebet er blevet udvidet fra den snævre (faglige) opfattelse af, hvilken viden der *må* an-

vendes, samt *hvordan* den skal anvendes inden for vertikal tænkning til en total åbenhed overfor, hvilken viden der bringes i spil, samt hvordan det sker.

Et ofte stillet spørgsmål er, om man kan være sikker på, at broer bygget på Den Kreative Platform ikke falder ned, fordi de indeholder horisontal viden? Hele "projektet" med at akkumulere og strukturere viden i fag går jo netop ud på at sikre sig mod, at broer falder ned. Hvad sker der, når vi giver afkald på den sikkerhed, som den klassiske fysiks vidensbegreb har givet os? Et eksempel kan belyse den problemstilling.

En horisontalt tænkende far skal bygge et gyngestativ til sine børn. Han finder et gyngestativ i samlesæt i et byggemarked, køber det, og tager det med hjem. Hjemme pakker han gyngestativet ud og finder ud af, at der mangler et vinkelbeslag til at holde overliggeren fast til stativets ben. En vertikalt tænkende far ville formentligt skynde sig tilbage til byggemarkedet for at hente det manglende beslag. Den horisontalt tænkende far, derimod, associerer på samlingen mellem ben og

overligger, hvilket giver ham den ide, at et træ kan anvendes som gyngestativ. Stammen som ben og en velplaceret gren som overligger. Problemet med det manglende vinkelbeslag er nu væk, og han leverer derfor hele gyngestativet tilbage (eller anvender materialerne til et andet projekt) og går i gang med at "indrette" et træ i haven til gyngestativ.

Gyngestativet er produceret af vertikalt tænkende fagpersoner, som ved hjælp af den klassiske fysiks metoder har beregnet en konstruktion, der kan holde til børnenes leg. Den garanti giver den horisontalt tænkende far (i første omgang) afkald på. Måske er han selv fagligt velfunderet i træers brudstyrker (har vertikal viden på området), eller han kender en der har, som han inviterer til at hjælpe med valg af gren som overligger. M, som han har en klar intuitiv (uvidenskabelig) fornemmelse af vil kunne holde. Eksemplet viser, at i en proces baseret på Horisontal Tænkning, er der ikke noget til hindre for, at der også anvendes vertikal viden. Det kan ske enten ved at anvende den vertikale viden, der allerede er til stede, hvilket sjældent kan planlægges, eller ved at vi

opsøger den når behovet opstår. I en undervisningssituation vil et elev skabt behov for vertikal (faglig) viden være en kærkommen lejlighed for læreren til at tilføre denne faglige bid viden til yderst motiverede elever.

En kreativ tilgang til problemløsning forudsætter altså at vi tør give slip på den snævre (vertikale) forståelse af hvilken viden der må anvendes i en given sammenhæng, samt hvordan den må anvendes. Uskolede børn har ingen problemer med det i deres leg. For alle os andre skal der hjælp til og det er præcist det Den Kreative Platform er udviklet til - at gøre det lettere at anvende *al* sin viden når man arbejder.

Vi definerer altså viden som alt der sammen med et stimuli kan afstedkomme en tanke eller handling hos et menneske. Dette er nok noget nær den bredeste definition på viden der kan laves. Dette er netop pointen med Den Kreative Platform. Selve definitionen på viden skal gøre det lettere at anvende viden uhæmmet. Alle tanker er lige meget værd. Ingen tanke er baseret på mere viden end andre tanker, fordi, hvad der

sammen med et stimuli afstedkommer en tanke, netop er viden.

### Eksempel på uhæmmet anvendelse af viden på Den Kreative Platform

I de kystnære områder i Alaska er der store problemer med overisning af højspændingskabler. Følgende er en kommunikation, der kunne have fundet sted på Den Kreative Platform:

- A: Der er mange bjørne i Alaska. Måske kan vi bruge dem til at løse problemet...
- B: Ja, vi kunne få dem til at klatre op af masterne. Så vil masterne vibrere på grund af bjørnen vægt og det vil få isen til at falde af.
- A: Så skal vi have lagt noget frisk kød op på toppen af masterne, så bjørnen vil blive tiltrukket, og begynde at klatre op af masterne.
- B: Ja, Vi kunne bringe kødet ud i helikoptere til toppen af masterne.
- A: Hey, hvad med at vi lader helikopteren flyve lavt henover kablerne, når de er overiset. Så vil isen blive vibreret af fra trykket fra helikopteren.

B: Vi får brug for “tankstationer” på vejen for at fylde helikopterne op, så de kan flyve hele vejen langs kysten fra mast til mast.

A: Hvad med at vi smører olie/benzin på kablerne og så brænder isen væk...

B: Ja, eller vi kunne vikke varmetråde omkring kablerne hele vejen langs kysten og så tænde dem, når der var overisning.

A og B pjatter ikke, og ideerne de udvikler, kan anvendes som løsninger. Vigtigst af alt er dog, at deres kommunikation er fyldt med viden. De har med andre ord anvendt en masse forskellig viden i deres korte kommunikation. Lad os kigge på hver sætning for at identificere noget af den viden, der er blevet anvendt.

- Der er mange bjørne i Alaska. Måske kan vi bruge dem til at løse problemet... - *Denne sætning indeholder viden om dyrelivet i Alaska, og viden om at man kan kontrollere dyreadfærd. Denne viden kan for eksempel komme fra, at man selv har hund og har gået til hundetræning.*

- Ja, vi kunne få dem til at klatre op af masterne. Så vil masterne vibrere på grund af bjørnen vægt og det vil få isen til at falde af. - *Denne sætning indeholder viden om, at det kræver styrke at ryste masterne, samt at bjørne er stærke dyr. Desuden indeholder den viden om princippet for at vibrere is af. Denne viden kan for eksempel komme fra at man har været i en zoologisk have og set bjørne.*

- Så skal vi have lagt noget frisk kød op på toppen af masterne, så bjørnen vil blive tiltrukket, og begynde at klatre op af masterne. - *Denne sætning indeholder viden om, at bjørne kan lugte frisk kød fra lang afstand, og at bjørne spiser kød. Desuden indeholder den viden om, at bjørne kan klatre.*

- Ja, vi kunne bringe kødet ud i helikoptere til toppen af masterne. - *Denne sætning indeholder viden om de logistiske problemer, der er i de kystnære områder i Alaska, samt at helikoptere kan svæve tæt på masterne. Denne viden kan for eksempel komme fra, at man har set et tv program om Alaska eller en film.*

- Så får vi brug for "tankstationer" på vejen for at fylde helikopterne op, så de kan flyve hele vejen langs kysten fra mast til mast. - *Denne sætning indeholder mere viden om de logistiske problemer, der er i de kystnære områder i Alaska, samt at helikoptere ikke kan flyve hele strækningen på en tank. Denne viden kan for eksempel komme fra, at man selv har bil, og ved, at den har begrænset antal kilometer i en tank.*

- Hvad med at vi smører olie/benzin på kablerne og så brænder isen væk... - *Denne sætning indeholder viden om brændeegenskaberne ved olie/benzin. Denne viden kan for eksempel komme fra, at man har hørt om faren ved at have åben ild på en tankstation eller ved at tænde en grill inde i bilen.*

- Ja, eller vi kunne vikle varmetråde omkring kablerne hele vejen langs kysten og så tænde dem, når der var overisning. - *Denne sætning indeholder viden om varmetråde. Denne viden kan for eksempel komme fra, at man har set varmetråde i sidespejle eller bagruder på biler.*

- Hey, hvad med at vi lader helikopteren flyve lavt henover kablerne, når de er overiset. Så vil isen blive vibreret af fra trykket fra helikopteren. - *Denne sætning indeholder viden om den turbulenseffekt, der skabes fra en helikopter. Denne viden kan for eksempel komme fra, at man har set en mand få blæst sin hat af, når han skal gå ind i en helikopter (eventuelt i en film eller i virkeligheden).*

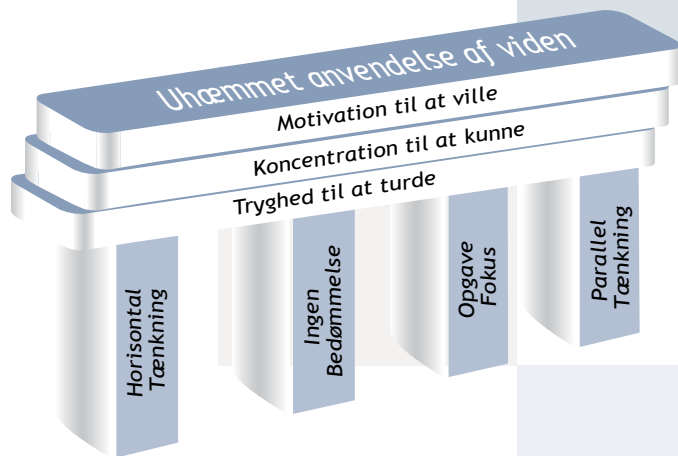
Det er den sidste ide med at flyve lavt over ledningerne, der blev den endelige løsning på problemet. Hovedpointen her er, at dialogen indeholder meget viden fra flere forskellige fagligheder og professioner sammen med en masse "tilfældig" hverdagsviden. Denne viden bliver blandet på kryds og tværs alt efter, hvor det kan bruges. Desuden bruger A og B hinandens udtalelser som stimuli til at afstedkomme endnu en ide (tanke). B bruger A's anvendelse af viden som stimuli til sin egen anvendelse af viden og omvendt. Der er ingen analytisk forbindelse mellem de forskellige ideer. Forbindelsen mellem ideerne er horisontal (hvilket vil blive forklaret mere i afsnittet om horisontal tænkning). Desuden kan

det nævnes, at A og B til sammen udvikler 8 ideer, hvori der er 2 generelle løsningsprincipper: at vibrere isen af (bjørn og helikopter) samt at smelte isen af (olie/benzin og varmetråde).

Eksemplet herover demonstrerer en typisk dialog på Den Kreative Platform. Alle tanker og ideer accepteres, uanset hvor vanvittige de i første omgang lyder. Selv tilsyneladende vanvittige ideer indeholder relevant viden. Denne viden bliver anvendt i form af principper - ikke teoretiske og metodiske forklaringer. Ideen om at lade bjørne ryste elmasterne indeholder viden om princippet "at ryste isen løs" samt "at det kræver kraft og tyngde at få masten til at ryste". Ideen om at flyve kød ud med en helikopter indeholder viden om "de logistiske problemer i området". Endelig indeholder ideen om "at flyve lavt over ledningerne" viden om den turbulens, der skabes under helikopteren. En væsentlig pointe ved eksemplet er, at den endelige (og brugbare) ide kun kommer frem, fordi helikopteren skal flyve kød ud til masterne. Og ideen om at flyve kød ud til masterne kun kommer fordi man vil have isbjørnene til at kravle op i masterne. Der er ikke en logisk og/el-

ler analytisk sammenhæng mellem ideerne, men derimod en horisontal sammenhæng via principper. Det vigtigste at forstå her, er at kreativitet defineres som uhæmmet anvendelse af viden, og at ideer er viden, der bringes i spil for at undersøge de muligheder, som opstår heraf.

## De fire styrende principper for Den Kreative Platform



- Horisontal Tænkning
- Ingen Bedømmelse
- Opgave Fokus
- Parallel Tænkning

Formålet med at anvende Den Kreative Platform er overordnet at eleverne skal blive mere kreative forstået som at være i stand til at anvende deres viden uhæmmet i forhold til de faglige, sociale og kulturelle mønstre der præger deres deltagelse i undervisningen såvel som livet i almindelighed. At kunne anvende sin viden uhæmmet betyder at kunne anvende viden unikt i forhold til en given situation. Det forudsætter at man i den givne situation er tryk, koncentreret og motiveret i en grad så man er stand til at engagere sig og forholde sig åben uden forbehold af faglig social eller kulturel karakter. Den Kreative Platform er funderet på fire principper som alle arbejder mod at skabe et undervisningsmiljø, hvor eleverne har den fornødne tryk, koncentration og motivation til at engagere sig og forholde sig åben - og dermed får muligheden for uhæmmet anvendelse af deres viden.

Det første princip er Horisontal tænkning, som er en træning i at tænke og handle på tværs af etablerede faglige, sociale og kulturelle mønstre. Det er en træning, der muliggør uhæmmet anvendelse af viden i en undervisningssituation.

Horizontal tænkning medfører, med tiden, at eleven ubesværet kan anvende sin viden uhæmmet - kreativt. For at det kan lykkes har vi brug for det andet princip som er at eleven aldrig må føle sig bedømt, hverken i forhold til sin person eller sine handlinger. Enhver form for oplevet bedømmelse vil fremkalde en beskyttende reaktion i form af faglige, sociale eller kulturelle skjolde. Væk er den helt nødvendige tryghed, åbenheden og den uhæmmede anvendelse af viden. Resultatet er at kreativiteten er blevet begrænset.

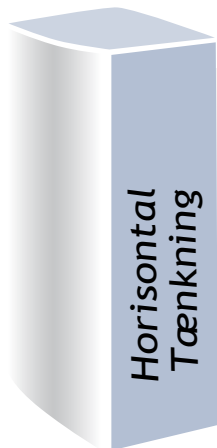
Det er svært at fjerne oplevelsen af bedømmelse fra en undervisningssituation. På Den Kreative Platform gøres det ved at anvende det tredje princip om at holde et stærkt Opgave Fokus. Ved hele tiden at fokusere på opgaven - og aldrig på eleven eller processen - bliver det lettere for eleven at hengive sig til opgaven. Parallel Tænkning er det fjerde princip der hjælper eleven med at holde fokus på opgaven - og væk fra sig selv. Kort fortalt handler Parallel Tænkning om at alle holder et fælles fokus, hvilket forstærker koncentrationen og motivationen i undervisnin-

gen. Den Kreative Platform bliver mulig når de fire principper er implementeret - i praksis - i en given undervisningssituation. I bogens del 2 beskrives en metode til at implementerer principperne som kaldes 3D pædagogik. I det følgende uddybes de styrende principper for Den Kreative Platform.



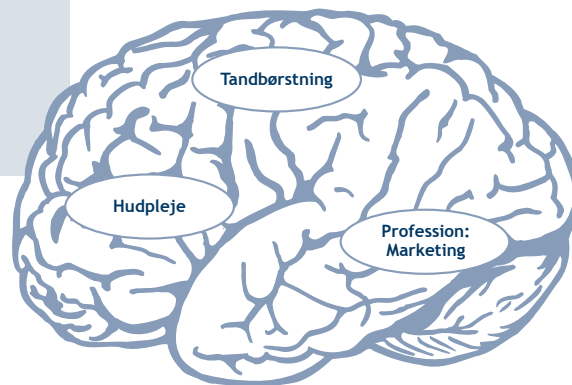
# Princip 1

## - Horizontal Tænkning



Horizontal tænkning er at kunne trække viden ud af dens faglige forankring og anvende den i andre sammenhænge, hvor den åbner nye perspektiver og muligheder. I processer på Den Kreative Platform trænes horizontal tænkning hele tiden. Med tiden medfører denne træning at horisontal tænkning bliver ubesværet og lige-værdig med vertikal (traditionel faglig) tænkning.

Resultatet er elever med et bredere perspektiv på undervisningen og flere handlemuligheder. Vi kan altså træne vores kreativitet og alle kan blive mere kreative. Det handler om *hvordan* vi tænker.



### Hjernen som bibliotek

For at forstå kompleksiteten ved uhæmmet anvendelse af viden, er det vigtigt at understrege at en ide ikke er andet end viden konstrueret til lejligheden. En ide kan kun være baseret på den tilstedeværende viden. Man skal i den forbindelse forestille sig *hjernen som et bibliotek*. Biblioteket er fyldt med bøger bestående af den viden

(erfaringer, oplevelser og anden hukommelse), der er blevet lagret gennem livet. Ligesom på de fleste biblioteker kan man tage en bog og kigge i den for at lede efter viden. Alle de tanker vi får i løbet af en dag er baseret på den viden vi har i biblioteket. Derfor er vi inde i biblioteket og kigge i bøger ved selv de mindste ting vi skal lave. Hvis vi fx ønsker at børste tænder, så går vi ind i biblioteket, finder bogen om tandbørstning. Heri kan vi hver morgen og hver aften læse om hvordan man børster tænder. Der vil stå at vi skal ud på toilettet, tage en tandbørste, tandpasta og noget vand, og så børste tænderne i ca. 3 minutter. Det samme er tilfældet når man vil køre bil, slå græs, lave et telefonopkald med mere. Biblioteket er inddelt i sektioner, sådan at bøgerne om madlavning står i en sektion, bøgerne om hudpleje står i en anden sektion, bøgerne om ens profession står i en tredje sektion og sådan videre.

### Vertikal tænkning

Vi er skolet til at tænke vertikalt (direkte bagud reflekterende og fremad planlæggende). Dette har vi lært gennem vores uddannelse, vores

arbejde og gennem samvær med vores venner og familie. *Vertikal Tænkning* er at bruge sin tidligere viden inden for et fagligt afgrænset område til at løse et problem inden for samme afgrænsede område. Vi vil derfor bruge vores sektion i biblioteket med viden om havearbejde til at løse problemer, der har med havearbejde at gøre. På samme måde vil vi bruge viden omkring marketing til at løse et konkret problem indenfor marketing. Det er blandt andet vores skoling i Vertikal Tænkning, der gør det let at løse et rutinemæssigt problem relativt hurtigt.

I bund og grund bliver vi gennem undervisning i teori og metode, skolet i at anvende tidligere løsninger til fremtidige problemstillinger. Af samme årsag bliver genkendelige problemstillinger "lette" at udføre, da man har samme teoretiske og metodiske forståelse for tidligere løsninger til samme eller lignende problemstillinger. Med andre ord: man taler samme sprog, når man taler indenfor samme faglighed.

Problemet med Vertikal Tænkning er, at man ikke vil kunne finde på noget nyt. De eneste ideer

man vil finde, er dem, der har været tænkt før, har været prøvet før, er blevet fortalt før eller på anden måde *har været*. Så længe man kigger i marketing bøger for at finde løsninger til marketing problemer, vil man jo kun finde det, der allerede står i bogen.

I modsætning til Vertikal Tænkning anvendes Horisontal Tænkning til at overføre viden fra ét fagområde til ét andet fagområde. Så man anvender f.eks. sin viden fra bogen om "at slå græs" til at få løst problemet om "at lave sovs". Derfor øger man den samlede viden der er til rådighed for ide-udviklingen til løsning af problemet. Man får altså flere bøger man kan slå op i for at finde en løsning.

Vertikal tænkning bliver ofte sammenlignet med rationel tænkning, da dette er den måde at tænke på, som vi lærer mest gennemgribende gennem vores nuværende uddannelsessystem samt i vores fritid og arbejde. Det forholder sig dog ikke sådan at vertikal tænkning er rationel, og horisontal tænkning er irrationel. Horisontal tænkning og vertikal tænkning følger begge

et logisk design (metode), og er derfor begge rationelle i deres metode. Vertikal tænkning går overordnet ud på at kigge sig tilbage over skulderen for at finde en løsning på sin opgave. At tænke vertikalt er at *anvende viden fra den sektion af sit mentale bibliotek, der er direkte relateret til den problemstilling man ønsker at løse*. Det vil sige at vertikal tænkning går ud på at anvende tidligere ideer til at løse en specifik problemstilling, for eksempel at anvende viden om hvordan man tidligere har "markedsført sommerjakker i bilka", til at løse problemet for hvordan man fremover vil "markedsføre sommerjakker i Bilka".

Ved vertikal tænkning alene vil der derfor ikke blive udviklet nye ideer. Til gengæld har vertikal tænkning en form for "garantistempling" for den viden, der bliver adgang til i biblioteket, da det der findes *er blevet gjort af andre eller man selv har gjort det før*. Vertikal tænkning er den altovervejende tankeform i skolen. Studerer man marketing, lærer man at kigge i gamle marketing bøger for at finde løsningen til den aktuelle opgave om marketing. Her vil man finde tidligere



løsninger på samme eller lignende opgaver. Vertikal tænkning er altså den tankeaktivitet der resulterer i anvendelsen af vertikal viden der er den viden vi finder i fagene.

### Horisontal Tænkning

Horisontal tænkning er en måde at tænke på som principielt anvender alle bøgerne i det mentale bibliotek. Horisontal tænkning hører til det brede vidensbegreb der anvendes på Den kreative Platform. Det er en tænkning der danner nye forbindelser mellem forskellige områder af viden så nye ideer opstår. Horisontal tænkning er en kreativ tænkning fordi den sætter viden sammen på nye måder der åbner nye perspektiver og muligheder.

At tænke horisontalt er at *anvende viden fra de sektioner af sit mentale bibliotek, der ikke er direkte relateret til den problemstilling man ønsker at løse.*

Det første man skal forstå for at arbejde med horisontal tænkning, er at "løsningen til dit problem sandsynligvis allerede er fundet og at du allerede kender den". Grunden til at du ikke kan

få øje på løsningen er at du ikke kan genkende den fordi den findes i en del af din viden du ikke regner for relevant i den givne situation. Horisontal tænkning er enten en systematisk eller spontan søgning efter den viden, der allerede har løst det problem man prøver at løse. Kort sagt skaber horisontal tænkning nye ideer, fordi den anvender eksisterende viden i nye kombinationer. Disse nye kombinationer er derfor nye videnskonstruktioner og repræsenterer en ny viden i det mentale bibliotek, som man igen kan anvende til udvikling af endnu en ny ide. Set i dette lys er en ny ide lig med ny viden. Horisontal tænkning skaber altså ny viden gennem udviklingen af nye videnskonstruktioner.

Horisontal tænkning er evnen til at lave mentale transformationer af eksisterende viden, at lave mentale synteser, at lave formationer af simple associationer mellem eksisterende viden, at kombinere eksisterende strukturer af hukommelse, at lave associationer mellem eksisterende hukommelse, at lave analogisk overførsel af information fra et domæne til et andet domæne osv.

### *Hvorfor horisontal tænkning?*

Horisontal tænkning gør det muligt at anvende et princip fra én sektion i biblioteket til at løse en problemstilling, der normalt vil blive løst af principper, der er direkte relateret til problemstillingen. Herved vil man kunne finde principper der ikke før har været anvendt til at forstå eller løse den problemstilling der arbejdes på. Det vil sige at man løser problemstillingen på en måde der ikke har været gjort før, tænkt før, set før eller hørt om før af de personer, der tilsammen udgør det mentale bibliotek som arbejder med problemstillingen.

Nye ideer opstår når et princip bliver overført fra en sektion i biblioteket til en anden sektion. Horisontal tænkning er derfor anvendelig når man ønsker at tænke nye tanker der kan berige ens forståelse af verden. Det kan være en ny ide til hvad man skal lege i sandkassen, en ny og bedre forståelse af faget, hvad man skal købe i fødselsdagsgave, hvordan man skal markedsføre nogle sommerjakker, et nyt produkt eller service man ønsker at udbyde, samt alt mulig andet hvor man ønsker nye ideer.

### *Hvad består horisontal tænkning af?*

Stort set alle danskere er trænet godt og grundigt i at tænke vertikalt i skolen, gennem opdragelsen, på lærepladsen, arbejdet, hobbyer, sport med videre. Derfor vil vi ikke i denne bog gå i dybden med hvordan man anvender sin viden vertikalt. Det er forholdsvis få mennesker der har kompetencer i horisontal tænkning. Dem der har, har for de flestes vedkommende fået dem tillært mere eller mindre tilfældigt. 3D pædagogikken er et eksempel på hvordan man bevist kan træne og indøve kompetencer i at tænke horisontalt (se mere herom i afsnittet om 3D pædagogik i bogen del 2).

Der er overordnet to ting man skal kunne for at tænke horisontalt: den ene er at man skal kunne arbejde med viden som principper; den anden er at man skal kunne hoppe rundt mellem forskellige bøger på tværs af sektioner i biblioteket.

### **At kunne arbejde med principper**

Principper er det mere generelle man kan sige om en ting, et begreb eller en funktion. F.eks. er princippet bag en sko enten fodtøj, transportmid-

del, beholder eller mode. Et princip kan være en kategori, en egenskab, en funktion eller bare noget mere generelt der kan udtrykkes om objektet. Der er ingen klare regler for hvad der er et princip og hvad der ikke er. På Den Kreative Platform er princippet funktion at kunne forbinde forskellige vidensområder med hinanden.

Som udgangspunkt skal vi opfatte et princip som en enkeltstående enhed af viden, som man kan anvende til at forstå ethvert faktuel problem. Eksempelvis er det principielt det samme vi gør når vi lukker en dør, afslutter et møde eller binder en sko. Grunden til at vi ofte ikke har let ved at identificere og overføre principper enkeltvis fra en sektion i biblioteket til en anden, er at principperne sidder fast i mønstre. Det er mønstrene i vores tænkning, der binder principper sammen så de tilsammen udgør hukommelsen om for eksempel en bestemt situation. Herved er et princip sat sammen med en bestemt situation, eller type af situation. Et eksempel herpå er opfindelsen af kuvøsen til at holde nyfødte babyer i live. Ideen til kuvøsen kom fra Franskmanden Stephane Tarnier, da han observerede hvordan

datidens rugemaskiner til fugleæg i en zoologisk have fungerede. Han opdagede at princippet for rugemaskinen kunne anvendes til at afhjælpe det stigende problem med spædbørns død kort efter fødslen. Manden, der opfandt rugemaskinen til hønseæg blev sat til, sammen med Stephane, at udvikle kuvøsen til babyer.

Horisontal tænkning går basalt set ud på at “stjæle” principper fra en sektion i det mentale bibliotek til at løse sit problem tilhørende en anden sektion. I eksemplet havde man et problem i den del af biblioteket, der har med hospitaler at høre. Man fandt løsningen til dette problem ved at lede efter principper i den del af biblioteket, der har med opdræt i zoologiske haver at gøre.

Når man opløser mønstrene, bliver det muligt at sætte dem sammen på en ny måde. Nye mønstre giver nye ideer, hvilket fostrer kreativiteten. Problemet her er ofte at mønstre kan være meget svære at opløse. Disse er ofte blevet lavet gennem mange års oplevelser, og har derfor sat dybe spor i vores tænkning. Det er vigtigt at forstå at horisontal tænkning ikke er en kamp mod vertikal tænkning. I stedet er det en supplerende

tankeform alle kan lære og som gør det muligt at opløse eksisterende tanke og handlemønstre for at kunne få øje på de nye perspektiver og muligheder vi ellers ikke kan få øje på.

### At kunne hoppe rundt mellem forskellige sektioner i det mentale bibliotek

At kunne hoppe rundt mellem forskellige bøger, handler primært om at tage imod stimuli og bruge dem til at anvende sin viden. *Stimulus* er enhver ændring ved en person eller ved dennes omgivelser. At se en blomst på sit spisebord er et stimulus. Samtidig er en bevægelse, der ændrer afstanden til denne blomst et nyt stimulus. Lyden af personens sko, der bevæger sig hen over gulvet på vej mod blomsten er også et stimulus. Det er et nyt stimulus at lyset tændes og belysningen ændrer sig på blomsten. I og for sig er funktionen at tænde lyset forbundet med et større antal stimulus i sig selv. Derfor er stimuli eksisterende hele tiden i interaktionen mellem mennesket og dets omgivelser. Stimuli kan påvirke et menneske gennem dets sanser: synet, hørelsen, følelsen, smagen, lugten. Ethvert stimuli kan potentielt igangsætte en association,

der får personen til at anvende en bestemt viden fra det mentale bibliotek. Det kan være at lyden af personens sko, får personen til at tænke på en løbetur han/hun havde dagen forinden. Herved får personen altså adgang til sektionen med bøger omkring løb og løbeture. Personen kan altså hop-pe fra et hvilket som helst sted i det mentale bibliotek til netop denne sektion, og kan nu anvende viden herfra til løsning af et hvilket som helst problem.

Når man ønsker at anvende sin viden horisontalt er det essentielt at man automatisk foretager disse horisontale hop i det mentale bibliotek. Vi kender alle det at man lige står og mangler en ide for eksempel til "hvad vi skal lave i aften". Der findes mange tusinder muligheder for "hvad vi skal lave i aften", men når man går i gang med at snakke om hvad vi egentlig skal lave i aften, så kommer der ofte kun meget få ideer frem. Det er mønstertænkning, der præsenterer os for de ting vi normalt laver om aftenen og også mønstertænkningen der får os til at undgå alle andre ideer til hvad vi kan lave om aftenen. Man kan derfor stå i flere minutter uden at få andre ideer end for eksempel at se fjernsyn, at spille kort, at gå en tur,

at læse en bog eller bare ligge på sofaen. Det er derfor blandt andet vores mønstertænkning, der besværliggør disse hop mellem sektionerne, der er så vigtige for at kunne tænke nye tanker.

Et grundelement i Horisontal Tænkning er altså vores evne til at associere på et stimuli (at hop-pe). Hvis man f.eks. binder sin sko (det er et stimuli) mens man tænker på indbrud og derefter lukker døren på vej ud af huset - kunne man få den ide (fra at binde skoen) at "når man lukker noget skal det bringe en sikkert videre". Hvis vi overfører det princip til døren kunne det resultere i en ide om et bedre (trygt) låsesystem "der ikke går op når det er lukket" eller at mobiltelefonen giver alarm hvis døren åbnes. Det lyder måske ret simpelt, men det er helt essentielt når man ønsker at anvende sin viden uhæmmet, fri af faglige, sociale eller kulturelle tanke og handlemønstre. Association er noget der sker af sig selv når vi går en tur og modtager stimuli i form af lyde, synsindtryk eller dufte, vores egne bevægelser og lignende. Det sker også i form af drømme eller pludselige ændringer af humør. Vi er født til at kunne associere og vi gør det konstant - både bevidst og ubevidst. Alligevel



kan det være hensigtsmæssigt bevidst at træne kompetencen i at associere i form af horisontal tænkning og fordi vi formelt har ekspliciteret og organiseret viden i fag og professioner, giver det netop mening at anvende associationer baseret på at tænke og handle på tværs af faggrænser, og professioner.

### Ideer er viden i anvendelse

Ideer er byggestenen af viden. Dette er særdeles vigtigt at holde sig for øje, når man skal arbejde med viden horisontalt. Enhver ide, der bliver tænkt eller fortalt skal derfor kun opfattes som en byggesten der kan bringe os videre til en ny ide. Ofte har vi en tendens til at blive personlige med vores ideer. Vi får et ønske om at vores ide skal blive den endelige løsning, eller at vi har netop den absolut bedste ide, og kan slet ikke forestille os at andre kunne komme med en bedre ide. Som udgangspunkt har de fleste mennesker også behov for at vise at netop de kan udvikle og præsentere en god ide. Det kan for eksempel være socialt betinget at man har behov for vise sig overfor kammeraterne, chefen, kollegaen eller læreren, eller det kan være kulturelt betinget, at man bare har behov for at vise sig

at være den bedste. Alle disse ting er bremsende for den horisontale anvendelse af viden, da ideer bestemt ikke bliver brugt som byggesten, men nærmere som fort, der skal bekæmpe hinanden. Deltagerne i en diskussion, f.eks. en gruppe elever, vil tit fordybe sig i én ide, så bliver de fanget af denne ide. De bliver vilde med ideen, får den gennemtænkt, visualisere sig den og andet, der alt sammen er årsag til at de ikke vil give slip på den ide igen. Så snart en eller flere i gruppen bliver fanget af en ide, så vil de have meget svært ved at ligge den bag sig, og starte horisontal tænkning igen.

### Undgå at ideer bliver til "darlings"

Som udgangspunkt skal man altid slutte et stykke kreativt arbejde, så snart eleverne har arbejdet med den samme ide i mere end ca. en halv time. Herefter kan et andet stykke arbejde starte, eller man kan stoppe for i dag med denne problemstilling. Men man vil ikke kunne fortsætte kreativt arbejde efter en ca. halv times fokusering på en ide. For at undgå at eleverne bliver fanget, skal man holde et tempo, der gør at de hele tiden bliver nødt til at arbejde på nye ideer, skifte ideer, udvikle helt nye eller overtage ideer fra

hinanden. Man skal helst kun lade eleverne arbejde med den samme ide i ca. 5 - 10 minutter af gangen, hvorefter det vil være fornuftigt at lave et skift. Skiftet kan også foregå ved, at der kommer nye gruppesammensætninger, så hver elev får nye makker, får større grupper, eller andet, der gør at en ide vil blive udfordret med ny viden.

### Horisontal tænkning er noget alle kan lære

For den trænede er horisontal tænkning noget der foregår af sig selv. De stimuli der altid er tilstede vil kunne åbne en hvilke som helst del af det mentale bibliotek og viden vil flyde på tværs af sektionerne i form af principper og konkrete erfaringer. Den horisontalt tænkende er åben i sin perception og i stand til at anvende al sin viden til at frembringe de ideer der er brug for i en given situation. Han eller hun er kreativ.

De fleste (vertikalt trænede) mennesker har i begyndelsen ikke let ved at anvende deres viden horisontalt. På Den Kreative Platform trænes Horisontal tænkning som en kompetence. Det

gøres gennem 3D cases, der er øvelser, som benytter sig af en række teknikker, der hjælper den horisontale tænkning på vej. Se mere om 3D cases i bogens del 2.

### Gruppearbejde og horisontal tænkning

I forhold til metaforen om det mentale bibliotek indeholder vi alle en mangfoldighed af viden, meget mere end vi normalt anvender fordi vi tænker vertikalt og er bundet af gamle tankemønstre. Det bibliotek vi har til rådighed bliver endnu større når en gruppe arbejder end når en enkeltperson arbejder. Der er simpelthen mere viden til rådighed. At arbejde i en gruppe vil derfor potentielt styrke den horisontale anvendelse af viden. Men man skal passe på, for hvis ikke gruppen formår at tænke horisontalt sammen, vil den horisontale anvendelse af viden meget let kunne blive hæmmet eller helt blokeret.

Den gruppekultur der fremmer Horisontal tænkning er præget af åbenhed, accept og en legende indstilling til anvendelse af viden. Det er en

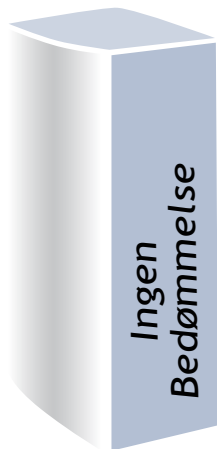
indstilling der er meget mere præget af JA end af NEJ - både til ideerne og til personer i og omkring gruppen. Accept af ideer og personer handler grundlæggende om at opfatte enhver ide som en mulighed for at undersøge hvad man ved om det man arbejder med. Den horisontalt tænkende gruppe har et fantastisk arbejdsmiljø, fordi accept af ideer også opfattes som accept af personen der fik ideen. Som vi skal se senere er den grundlæggende forudsætning for den horisontalt tænkende gruppe at der ikke eksisterer bedømmelse af nogen art - hverken af ideer eller personer.

I processer på Den Kreative Platform gælder det derfor om at udnytte den horisontale viden så uhemmet som muligt. Dette gøres først og fremmest individuelt da det er langt lettere for et individ at tænke horisontalt end for en gruppe. På Den Kreative Platform arbejder man altid individuelt før man arbejder i grupper. Ofte ser man i kreative processer at eleverne arbejder i grupper fra starten. Dette er en stor fejltagelse som der bliver redegjort for i det følgende.

Alt andet lige er det lettere at følge reglerne for Den Kreative Platform, hvis man arbejder alene. Vi er skolet i at bruge diskussionsagtige kommunikationsformer, når vi arbejder i grupper på 2 eller mere. Hvis vi derfor starter en proces med arbejde i grupper, begrænses individets anvendelse af horisontal viden og vi opnår derfor et mindre kreativt resultat. Man skal altså først arbejde individuelt. Når man når til et kritisk punkt, vil man føle at man ikke kan få flere unikke og originale ideer alene. Herefter skal en-mands gruppen udvides med en ekstra person. Ved en sådan udvidelse vil det mentale bibliotek blive større og ideerne man arbejder på kan derfor udvikle sig videre eller blive til noget andet. Når denne to-mands gruppe har anvendt deres viden til at udvikle ideerne med, så er der brug for ekstra person igen, der besidder noget ekstra viden for at arbejde videre med ideen. Her kan man enten skifte personer ud eller man kan tilføje et ekstra gruppemedlem.

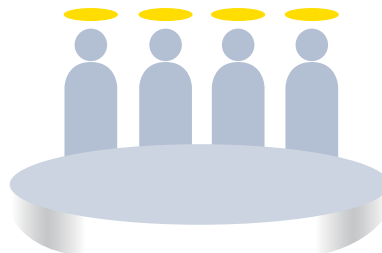
## Princip 2

### - Ingen Bedømmelse



Princippet om Ingen Bedømmelse er helt centralt for undervisningen på Den Kreative Platform. Det skal forstås som at ingen elev må *føle* sig bedømt på noget tidspunkt. Der må ikke forekomme bedømmelse, hverken positiv eller negativ, af elever, opgaver, ideer, løsninger eller undervisningen. I enhver form for bedømmelse, enten af en elev eller det eleven gør, flyttes fokus

hen på eleven, i stedet for at holde fokus ved opgaven. Når fokus er på eleven er han eller hun nødt til at beskytte sig ved at tage sine faglige, sociale og kulturelle masker på. Når fokus er på eleven bliver eleven omhyggelig med at sige og



gøre det rigtige, leve op til de andres forventninger om at spille sociale roller samt at opfører sig i overensstemmelse med de gældende kulturer. Eleven får da meget svært ved at anvende sin viden uhæmmet og være kreativ.

#### Tryghed til at turde deltage i den skabende proces

Tryghed skal her ikke forstås i ordet almindelige forstand. Der er ikke tale om den grad af tryghed som gør at eleven tør møde op og deltage i undervisningen. Der er tale om tryghed til at turde engagere sig i en skabende proces sammen med andre, og at turde gøre det som sig selv - fri af de faglige, sociale eller kulturelle masker

man normalt ser sig nødsaget til at tage på for at turde deltage. Tryghed på den Kreative Platform skal derfor forstås i en mere ekstrem grad. Trygheden skal fjerne enhver frygt fra ethvert individ i klassen. Det handler i bund og grund om at give individet en tilladelse til at være mest mulig sig selv i et skabende samvær med andre. Det lyder umiddelbart som noget, der er standard i samværet mellem mennesker i Danmark - men det er det ikke. Vi er fyldt med frygt når vi er sammen med andre mennesker. Denne frygt oplever vi normalt ikke som noget problem, men snarere som en række forbehold i os, der gør at vi ikke ønsker (læs: tør) være os selv og kommunikere de ideer vi får. Faktisk begrænser det ikke kun adfærden og kommunikationen mellem eleverne. Det begrænser også deres tænkning. Derfor skal trygheden reelt fjerne ethvert forbehold i individet for at gøre det i stand til at tænke og handle frit.

### **Bedømmelse medfører anspændthed**

Forskningen viser os, at vi som mennesker bliver begrænsede i vores adfærd og tanker i meget højere grad end vi normalt føler eller opfatter

det. Man skal bare være i samme rum som en anden person. Dette er et faktum der gør det særdeles vigtigt at tage trygheden alvorligt, når eleverne skal kunne anvende deres viden uhæmmet. Den anspændthed som bliver skabt af enhver form for bedømmelse spiller ind her og gør det svært at være kreativ. Bedømmelsen er alle vegne, og den skaber den frygt, der gør det svært bare at hengive sig 100 % i en situation. Den faglige bedømmelse kan være tanker som "kan jeg godt foreslå denne ide, når jeg ved at det ikke er bevist indenfor min faglighed om det kan lade sig gøre"? den kulturelle bedømmelse kan være tanker som "jeg vil så gerne rejse mig nu og illustrere min pointe på tavlen, men det må jeg hellere lade være med, da det ikke vil være "normalt", samt den sociale bedømmelse kan være tanker som "det vil være dumt at fortælle min ide højt, da det vil ødelægge mit gode forhold til Niels, der har foreslået det modsatte". Alle sådanne slags følelser af bedømmelser i gruppen begrænser gruppens anvendelse af viden. Læren skal tage ansvaret for at eleverne bliver trygge i langt højere grad end man normalt tænker tryghed i en undervisningssituation. Eleverne

skal være så trygge at de ikke påvirkes af andre elevers eller lærerens tilstedeværelse.

### Undgå ekstern motivation

En anden vigtig årsag til at fokusere så skarpt på at begrænse opfattelsen af at blive bedømt, kommer fra forskningen omkring forbindelsen mellem motivation og kreativitet. Denne forskning deler motivationsfaktorer op i intern og ekstern motivation. Herfra ved vi at ekstern motivation begrænser kreativiteten for et menneske, mens den interne motivation stimulerer kreativiteten for et menneske. Vi skal derfor helst undgå enhver form for eksterne motivationsfaktorer. Disse kan være en gevinst i form af en præmie eller bonus hvis man får en ekstra god ide, eller hvis man bliver ekstra hurtigt færdig. Den værste form for ekstern motivation er hvis et enkelt individ kan "vinde". Det vil sige at én person i klassen eventuelt kan få en præmie hvis han/hun får en god ide, bidrager ekstra godt eller er eksemplarisk i sit arbejde. Alle disse ting vil ødelægge anvendelsen af viden for det enkelte individ i klassen. Ekstern motivation er også at sige "når I så har udført denne opgave, så har I pause", "lige om

lidt er vi færdige", "hvis I laver denne opgave hurtigt, så kommer vi tidligere hjem", "den, der først kommer herop til tavlen får den største is i aften", og især at sige "hvis I udfører denne opgave, så bliver I bedre indenfor denne faglighed". Der er mange problemer med ekstern motivation. En af dem, er at den skaber anspændthed. En anden er at enhver ekstern bedømmelse vil få individet til at "gå efter det sikre" og/eller "det der virker mest sandsynligt" i håbet om at være bedst. Man vil have svært ved at acceptere andre gruppemedlemmers ideer, da man ikke i sin egen viden har belæg for at sige god for dem. Derfor skal man stole på en andens elevs viden/vurdering, hvilket er svært, når man ved at man har noget på spil. De fleste mennesker stoler mest på ideer, de kan se "noget logisk i", eller hvis de har oplevet/set den før. Men en ide, som man ikke har viden om kan man hverken se "noget logisk i" eller have oplevet/set før, selvom en anden i gruppen måske allerede har denne viden. Det vil tage meget lang tid at overføre viden mellem alle elever, så alle har delt deres erfaringer og viden.

## Anvend intern motivation

Derfor er det lettere at anvende interne motivationsfaktorer, hvorved man undgår at eleverne "klamrer" sig til ideer som de selv har udviklet (fordi disse ideer er de eneste de stoler helt på). Den interne motivationsfaktor er drevet af lysten til at bare at udføre opgaven, med det formål at se hvad der sker, Når man er intern motiveret vil man være uafhængig af sin profession/faglighed, sine kulturelle forståelser og sin sociale status. Man udfører opgaven fordi den er motiverende i sig selv - mens man laver den - ikke fordi man får noget bestemt ud af den bagefter. Man udfører altså opgaven for opgavens skyld og på opgavens vilkår. Så snart man har noget personligt på spil, vil man fungere som en begrænsning på gruppens arbejde med opgaven.

Det kan dog være stimulerende for kreativiteten at anvende ekstern motivation til at "kickstarte" et menneskes kreativitet. Det vil sige at man kan anvende eksterne motivationsfaktorer til at få gruppen i gang, men at motivationen i gruppen under arbejdet skal være drevet af intern motivation.

## Skillelinjen mellem intern og ekstern motivation

Det er meget vigtigt at forstå skillelinjen mellem interne motivationsfaktorer og eksterne motivationsfaktorer, for at skabe vilkår, hvor gruppen kan anvende deres viden uhæmmet. Som hovedregel vil enhver udtalelse om et menneskes evner, kompetencer, interesser, erfaring, viden, historie eller lignende være negativt for dette menneskes kreativitet. Det er ligegyldigt hvem der udtalelser sig, om det er læreren eller andre elever. Forskningen viser at en positiv evaluering forud for en udførelse af en opgave har negativ effekt på kreativiteten i udførelsen af denne opgave. Desuden ved man at det at tale positivt til et menneske begrænser dette menneske evne til efterfølgende at være kreativ. Det er altså ligegyldigt om man opnår positive eksterne motivationsfaktorer eller negative eksterne motivationsfaktorer, så har det en negativ effekt på anvendelsen af viden. Derfor er en anden hovedregel at man aldrig må bedømme et stykke arbejde eller udførelsen af dette stykke arbejde. Det skaber simpelthen stereotypisk tænkning og stereotypisk adfærd.

I bund og grund handler det om at give mennesket en tilladelse til at være sig selv mest muligt. Det skal ikke tænke og handle i håb om at få en bestemt bedømmelse retur. Det skal tænke og handle fordi det finder disse tanker og handlinger spændende og engagerende. Så ved at fjerne bedømmelse vil eleverne få tilladelsen til at være sig selv så meget at de kan anvende deres viden uhæmmet til både tanker og handlinger. Den Kreative Platform er baseret på princippet om Ingen bedømmelse for at give eleverne en reel tilladelse til at være sig selv mest mulig.

### Bedømmelsens mange ansigter

Bedømmelsen har mange ansigter. Af bedømmelsen kommer frygten for at blive til grin, frygten for at fejle, frygten for at spille tiden, frygten for at miste magt, frygten for at blive stemplet som mærkelig, frygten for at tænke forkerte tanker og så videre. Alt sammen en støj, der låser gruppens medlemmer fast i begrænsende mønstre og gør dem forbeholdende for at engagere sig 100 %. Nogle tanker bliver aldrig tænkt, eller vi bliver i hvert fald ikke bevidste om at vi tænker dem. Hvis vi endelig

ser den forbudte tanke, skal vi nok være os for at udtale den - for hvad ville de andre ikke tænke? Virkelig tryghed derimod, skaber accept mellem mennesker i videste forstand og åbner den verden af muligheder, der ligger udenfor de mønstre vi normalt er underlagt når vi tænker eller samarbejder med andre. Det er en forventning om kontrol, fordomme, rutiner, evalueringer og lignende fra andre elever, der skaber disse frygt-tanker, som er så skadende for det skabende nærvær. Alt sammen ødelæggende for den skabende proces vi ønsker på Den Kreative Platform.

### Undervisning uden oplevet bedømmelse opnås gennem gensidigt engagement i undervisningen

Som grundregel skal man følge princippet om at *oplevelse forener* og at *bedømmelse adskiller*. Man skal undgå enhver form for bedømmelse mellem eleverne indbyrdes og mellem eleverne og læreren. Ved at forstå at bedømmelsen skal udelukkes vil man skabe et rum, hvor bedømmelse ikke bliver en naturlig del af adfærden. Det vil sige at man vil trinvist vil kunne fjerne bedømmelsen. Denne del er dog ikke nok i sig selv.



Den oplevede bedømmelse vil stadig eksistere selv om der ikke findes nogen faktisk bedømmelse. Da denne oplevede bedømmelse er vigtigere end selve bedømmelsen, er det naturligvis vigtigt at læreren også tager ansvar for denne del. Måden man håndterer den oplevede bedømmelse, er ved at skabe oplevelser hvor eleverne oplever et gensidigt engagement i undervisningen.

### Gensidigt engagement indebærer gensidig accept af det man gør og den man er

Man skal lave en række oplevelser for eleverne, hvor de er sammen i selve oplevelsen. Det er vigtigt at eleverne ikke skal opfinde og udvikle oplevelsen, da de herved vil begynde at bedømme hinanden og vil føle sig bedømt.

I stedet skal læreren have forberedt en række oplevelser (f.eks. 3D cases som gennemgås i del 2), som han eller hun instruerer eleverne i. Det vigtigste er at eleverne oplever at være sammen i *oplevelsen* og at de oplever hinandens engagement. Når man engagerer sig i en opgave som andre også engagerer sig i vil man opleve sig ac-

cepteret for det man gør og derfor også for den, man er.

Anvendelsen af 3D cases er gode til at give disse oplevelser. Men oplevelsen kan også skabes af alt muligt andet så længe grundessensen i oplevelsen er leg. Legen er genial til at give oplevelser, fordi man ikke skal forholde til hinanden i form af bedømmelser, konkurrence eller hierarki. Man er med og oplever sammen med andre. Det er dog vigtigt at lege bliver introduceret rigtigt med forklaringer, også om baggrunden for disse lege, da mange mennesker anser lege for tidsspild og "noget for små børn". Fordelen ved leg er også at der hverken er positiv eller negativ bedømmelse i selve oplevelsen. I langt de fleste aktiviteter vi mennesker laver, føler vi os enten positivt eller negativt bedømt, og begge er lige negative for anvendelsen af viden.

Nogle vigtige grundelementer for et samarbejde baseret på princippet om ingen bedømmelse består i at undgå at eleverne "glor", "stirrer" eller "nedstirrer" andre elever. Essensen er at når man føler at andre kigger, så føler man sig

bedømt. Læreren skal derfor helst ikke kigge på eleverne mens de udfører opgaver. Man skal være meget detaljeret og engageret i sine instruktioner, men man skal nærmest være ligeglad når selve opgaven er igang. Læreren skal helst ikke opleves mens opgaven udføres. Man skal ikke gøre eleverne opmærksom på at man ikke kigger, man skal helst slet ikke forstyrre dem overhovedet. Det bedste vil være hvis læreren sætter sig ned og "laver noget andet" imens eller kigger ud af vinduet. Læreren skal dog IKKE gå igang med at drikke kaffe, snakke i telefon, skrive/læse sms'er, tænde computeren eller lignende, som straks vil få flere af eleverne til at tænke "har jeg mon fået nogle spændende sms'er", "åhhhh, jeg har lyst til kaffe", "puha, jeg gad godt at skrive på computer i stedet for på papir" og lignende.

Udover at læreren ikke skal "holde øje" med eleverne, så skal eleverne heller ikke "holde øje" med hinanden. Derfor skal rundkredse (cirkler) hvor elevernes er arrangeret så de "er nødt til" at holde øje med hinanden undgås. Problemet med rundkredse ligger i at eleverne sjældent har

opgaver som kræver at alle arbejder på samme tid. Derfor vil nogle af eleverne vente, mens andre arbejder. De elever der stadig arbejder vil opleve at de ventende elever uhensigtsmæssigt kigger på dem. De vil føle sig bedømt.

### Bedømmelse og gruppearbejde

Det er vigtigt at tænke individuelt versus gruppearbejde i forhold til princippet om ingen bedømmelse. Som udgangspunkt skal eleverne arbejde individuelt i alle de opgaver, der kan udføre alene. Det vil sige at individuelt arbejde klart overgår gruppearbejde i forhold til at skabe ingen bedømmelse. Det er fordi eleverne vil opleve mindre bedømmelse fra andre elever hvis de ikke skal udføre opgaver med disse.

For at den uhæmmede anvendelse af viden kan blive optimeret i en gruppe, er det vigtigt at man kan arbejde på tværs. Derfor skal man selvfølgelig også kunne arbejde i grupper på Den Kreative Platform. Ved gruppearbejde er der overordnet to teknikker man kan anvende for at undgå en oplevelse af bedømmelse: Som udgangspunkt skal man kun arbejde i 2 mandsgrupper, og

der bør maksimalt være 6 i en gruppe. Desto flere personer der er i en gruppe, desto mere bedømmelse kan finde sted. Individet har altså flere potentielle bedømmelser at skulle forholde sig til når det arbejder i en 3 mandsgruppe, end hvis det kun arbejder i en 2 mandsgruppe. Derfor er 2 mandsgrupper at foretrække for 3 mandsgrupper.

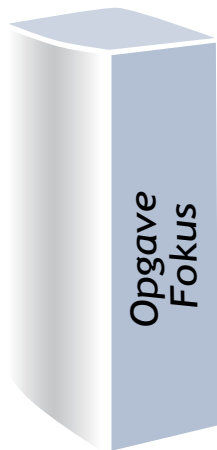
### Ingen bedømmelse af ideer

Et vigtigt element af princippet om ingen bedømmelse er i forhold til de ideer der arbejdes med. Det er vigtigt at man hverken bedømmer ideer positivt eller negativt. Enhver bedømmelse vil kunne lede ud i en diskussion, men værre er det at en bedømmelse af en ide vil have en negativ effekt på anvendelsen af viden efterfølgende for gruppen. En ide er kun en ide og ikke andet. Det er hverken en løsning eller en enkeltstående mulighed. Det må bestemt ikke opfattes som en holdning eller en præference. En ide er situationsbestemt anvendelse af viden - og intet andet. Når man arbejder med uhæmmet anvendelse af viden er et centralt element at man kan kombinere viden på nye måder. Idet at en ide er situationsbestemt anvendelse af viden, betyder

det at man kan kombinere en ide med andre ideer. Man kan også tilføje mere viden til en ide. Vigtigst af alt er at man kan anvende viden fra en ide til at udvikle en ny ide. Læreren skal styre processen så eleverne ikke får mulighed for at fordybe sig i en enkelt ide for længe. Fordybelse i en ide betyder at man får mulighed for at vurdere den, tilpasse den, afvise den, ligge egne dagsordner ind i ideen og lignende.

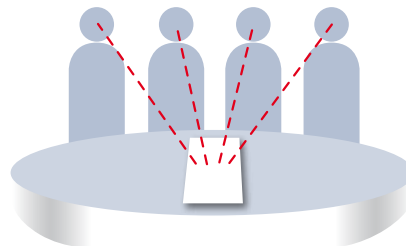
## Princip 3

### - Opgave Fokus



På Den Kreative Platform er målet at blive i stand til at anvende sin viden uhæmmet. Som beskrevet tidligere er en betingelse for det, at man kan give slip og være sig selv uden at være begrænset af faglige, sociale eller kulturelle normer, regler, fordomme eller forventninger. I den forbindelse er det vigtigt, at man ikke føler sig bedømt, fordi bedømmelsen aktiverer de beskyttende værn af

netop faglig, social eller kulturel karakter. Et væsentligt bidrag til at kunne give slip på oplevelsen af bedømmelse og kunne engagerer sig, består i at holde et stærkt opgave fokus. Når vores fokus er på opgaven, er det udenfor os



selv, og vi får lettere ved at hengive os uden tanke på os selv eller andre omkring os.

#### Motivationen til at være fokuseret den skabende proces

Hvor mange metoder har et stærkt fokus på ekstern motivation, har Den Kreative Platform 99 % fokus på den interne motivation, der opstår, når mennesker mødes om en opgave i et skabende nærvær. Det gensidige engagement indeholder ingen bedømmelse, men derimod en accept af det jeg gør, og den jeg er.

En større gruppe af forskere arbejder med at tilpasse opgaver, så de passer til det enkelte individ. Tanken er, at hvis man udfører en opgave,

der i sværhedsgrad passer til ens eget niveau, så vil man kunne engagere sig i opgaven og udføre den bedst muligt. Dette har vist sig effektivt, når eleverne er relativt ens. Men det er meget svært at praktisere, når der er forskel på elevernes faglighed, kultur eller sociale status. Problemet ligger i at det er meget svært at identificere hver enkelt elevs niveau, og tilpasse opgavernes sværhedsgrader hertil. En anden stor gruppe af forskere arbejder mod samme formål med en anden metode. De tror på at kernen i at være kreativ ikke ligger i sværhedsgraden af opgaven, men i stedet ligger i det at man får lov at være Task-Focused (opgave fokuseret). Enhver snak om motivation er derfor kun et middel til at være opgave fokuseret, og ikke omvendt. Den Kreative Platform er baseret på den sidstnævnte tradition.

Eleverne skal ikke nødvendigvis blive udfordret på deres kompetencer, kultur eller sociale status. I stedet skal de have en reel tilladelse til at engagere sig 100% i den opgave, der er vigtig for det arbejde man skal have udført. Det minder lidt om sådan som et barn leger. Barnet er ikke eksternt motiveret af legen. Barnet leger ikke

for at udvikle sig i en bestemt retning. Det leger ikke fordi det har lyst til at lege og det bliver fuldstændig optaget af legen. På samme måde skal eleverne arbejde med en opgave, fordi de bliver fuldstændig optaget af opgaven.

På Den Kreative Platform opstår motivationen til at engagerer sig af sig selv når de fire styrende principper anvendes samtidigt. Det skyldes at et menneske der ikke oplever bedømmelse, mens det engagerer sig i en oplevelse fælles med andre, ER motiveret. De fire principper sikre os at fokus altid KUN er på det vi oplever lige nu - og når det vi skal sammen lige nu er noget vi føler os trygge til at turde - og der ikke er andre tanker i vores hoved - SÅ SKER DET. Vi engagerer os og nyder at de andre gør det samme, sammen med os.

### Intern versus ekstern motivation i forhold til opgave fokus

Indenfor forskning i kreativitet er der bred enighed om at den interne motivation er positiv for opgave fokusering, mens den eksterne motivation i de fleste situationer er direkte ødelæggende for opgave fokusering. Det skyldes først og fremmest,

at det eksternt motiverende OGSÅ INDFØRER ET EKSTRA FOKUS, som stjæler opmærksomhed fra opgaven.

### Hold fokus på én ting ad gangen

I en undervisningssituation er det vigtigt, at der til enhver tid kun er ét fælles fokus. Her er en historie, hvor det går galt. En ekspert skulle holde et oplæg om innovation. Der var ca. 50 deltagere, der overværede dette oplæg. Alle var dybt optaget af oplægget. Men ca. 10 minutter efter, at oplægget var startet, kom der 5 servitricer ind med islagkage til deltagerne. De begyndte at skære ud foran os samtidig med, at oplægget var i gang. Kort efter begyndte de at dele tallerkner ud med islagkagestykker på til alle deltagerne. I det samme opstod der en masse småsnakken rundt omkring og det blev sværere at høre oplægget. Lidt efter lidt kunne man mærke at oplægsmanden mistede energien og overgav sig til hans konkurrent - islagkagen og den sociale setting, der hører med når man spiser is. Deltagerne var blevet givet en opgave, der handlede om at kigge på servitricerne, mens de skar isen ud. De blev også givet en opgave at tage

imod tallerknerne og begynde at spise isen (for ellers begyndte den jo at smelte). Sidst, men nok allerværst, så blev de faktisk givet til opgave at småsludre og hygge sig i små grupper. Det lyder måske ikke logisk ved første øjekast, men den sociale setting, der eksisterer omkring det "at spise islagkage" er at småsludre og hygge sig i små grupper. Da mennesker er mønstretænkere, vil vi ubevidst få denne adfærd, når vi får serveret islagkage, om vi vil det eller ej. Som prikken over i'et skal det nævnes, at der på bordene foran deltagerne lå brochurer for diverse aktiviteter, de kunne påbegynde efter oplægget.

Lad os lige opsummere hvilke opgaver deltagerne fik tildelt at skulle fokusere på i denne situation:

- De fik til opgave at lytte til oplægget
- De fik til opgave at kigge på servitricerne mens de skar islagkage ud
- De fik til opgave at tage imod tallerkner med islagkage
- De fik til opgave at spise denne islagkage
- De fik til opgave at småsludre og hygge sig i små grupper

- De fik til opgave at kigge i brochurer og snakke om hvad de vil gøre sammen med vennerne efter oplægget

Det er selvfølgelig respektløs overfor oplægsholderen, men hvad værre er, at deltagerne bliver snydt fra at få noget ud af oplægget. Det meste forskning inden for kreativitet er enige om at man kun kan blive dybt engageret og involveret i én ting af gangen. Disse deltagere bliver altså frarøvet chancen for at være opgave fokuseret på noget som helst. Hvis opgaven under oplægget var at lytte til oplægget, så er der 5 andre ting der forstyrrer deltagerne og umuliggør en fokusering på opgaven for det enkelte individ. Selvom den enkelte ønsker at være fokuseret på opgaven om at lytte til oplægget vil han/hun blive forstyrret af de andre deltagere og deres støj og snakken omkring andre ting.

### **På Den Kreative Platform diskuterer man ikke - man gør det bare**

En af de bærende teknikker for at opnå opgave fokusering er at "her snakker vi ikke om det - vi gør det". I udførelsen af en hvilken som helst

opgave er der altid mange tusinde grunde til ikke at udføre opgaven eller at udføre den på en anden måde. Disse grunde rækker sig lige fra omformulering af problemstillingen til at snakke om processen.

Man kan ALTID få nogle ideer til hvorfor problemstillingen er forkert, eller den ikke dækker over hele problemet, eller at den ikke er repræsentativ, eller "hvorfor er vi ikke blev spurgt om hvad vi synes problemet er?", eller "jeg synes problemet mere handler om ledelse end produktion" og så videre. Man kan ikke formulere et problem, der er dækkende for alle problemer i en organisation, i en hverdag, i en familie eller noget som helst andet. Og hvis man endelig kunne gøre dette, ville sådan en problemstilling ikke kunne bruges til noget. Forestil dig problemstillingen "få en ide der gør alle menneskelige faktorer bedre i hele verden". Sådan en problemstilling giver for det første præstationsangst hos de fleste. Men vigtigere er det at den kun kan give abstrakte ideer, fordi den i sig selv er meget abstrakt. Det kan for eksempel være ideen om at "vi skal gøre det lidt bedre alle steder", eller

“vi skal gøre det der gør livet bedre for alle i alle aspekter af livet”. Man kan ikke løse hele problemstilling med en konkret løsning. Den bliver nødt til at være abstrakt for at kunne dække den abstrakte problemstilling. En grundregel er at abstrakte problemstillinger giver abstrakte ideer, og konkrete problemstillinger giver konkrete ideer.

Når man giver eleverne en problemstilling skal man være opmærksom på at det mest naturlige hos (især akademiske) elever er at omformulere problemstillingen og udfordre den på alle tænkelige måder. Dette skal undgås, da det er tidsspilde og skaber et fokus på “hvad er problemet?”, i stedet for et fokus på “hvordan løser vi problemet?”. Man kan ofte ende i årelange projekter hvor hvert møde mest af alt handler om hvad problemet der arbejdes med er for noget. Sådanne projekter ender ofte med meget lidt kreative løsninger, da alt tiden er brugt på at snakke om hvad problemet er, i stedet for at finde løsninger. Hvis læreren mener at problemstillingen er korrekt, skal eleverne straks efter at have fået præsenteret problemstillingen føres igennem en styret ide-generering. Dette vil sikre

at eleverne straks fokuserer på ideer til løsning af problemet frem for om problemet er rigtigt. Denne styring skal være gennemgående for hver delopgave som eleverne skal udføre.

Som elev vil man sikre sig at man ikke laver noget forgæves. Derfor blander man sig i processen. Mange lærere tillader denne indblanding fra elevernes side, for at skabe motivation. Oftest ender indblandingen dog med at de stærkeste eller de mest besværlige af eleverne får lov at diktere processen.

For at skabe fokus på opgaven frem for på eleven skal man som lærer gøre to grundlæggende ting:

Man skal sørge for at alle eleverne hele tiden er i gang med en opgave - og at de arbejder parallelt med denne opgave i forhold til hinanden (se mere herom i afsnittet om parallel tænkning). Det gør at de altid har samme opgave, og derved er det let at snakke om opgaven, hvilket skaber en spiraleffekt for fokus på opgaven. Så snart eleverne ikke har samme opgave, vil de have svært ved at sætte sig ind i hinandens delopgave, og fokus



vil i stedet være på personen frem for på opgaven. Dette vil da skabe en negativ spiraleffekt for opgave fokusering, som ofte vil ende med at eleverne diskuterer, pjatter det meste af tiden, holder pause hele tiden, melder sig ud oftere, og i det hele taget vil have svært ved at være fokuseret på opgaven, da der pludselig er mange sociale interaktioner der kommer i fokus.

Fokuser aldrig på eleverne i form af deres viden, tøj, sociale adfærd eller lignende. Det vil fungere som støj for opgave fokusering. Det vil desuden også skabe en større bedømmelse eleverne imellem (se mere herom i afsnittet om Ingen Bedømmelse). Hvis eleverne ikke kender hinanden kan de dog have brug for en form for introduktion til hinanden. Det er meget vigtigt som lærer at forstå at selve introduktionen er meget afgørende for hvad gruppen efterfølgende kan gøre. For at skabe et miljø, hvor viden kan anvendes uhæmmet, skal introduktionen derfor skabe opgave fokusering. Læreren har derfor en vigtig rolle i at skabe en god start. Den gode start skal ikke kun skabes første gang gruppen mødes. Den skal laves hver gang der kommer nye deltagere med i

gruppen og hver gang gruppen mødes på ny. Det er altså både i starten, ved velkomster og ved genforeninger at man skal være opmærksom på introduktionen. Hvis læreren vælger “bare” at undlade nogen form for introduktion, vil eleverne selv lave den løbende med deres sidemand, i pauser, på toiletbesøg eller andetsteds. Læreren skal altså lave en introduktion som eleverne deltager i. Introduktionen skal være styret, seriøs instrueret og virke som det første skridt på vej op på Den Kreative Platform. Den skal altså både indeholde opgave fokusering, ingen bedømmelse, parallel tænkning og horisontal tænkning (horisontal tænkning kan dog udelades i første del af introduktionen, men skal kobles på så snart gruppen “har vænnet sig til” parallel tænkning, ingen bedømmelse og opgave fokusering). Praktisk set kan en introduktion eventuelt bestå af 3D cases (se mere herom i afsnittet om 3D cases i del 2).

### Formulering af problemstilling/opgave

En problemstilling skal formuleres så enkelt som muligt. Eleverne skal ikke nødvendigvis have hele opgaven præsenteret. De skal have præsenteret en opgave, der er så simpel at de kan blive helt

fokuseret på denne opgave. Derfor er det oftest en fordel at opdele den overordnede opgave i flere delopgaver (se mere herom i afsnittet om parallel tænkning). Delopgaven skal formuleres så den let kan forstås. Den skal ikke nødvendigvis være let, men den skal være let at forstå. Hvis eleverne oplever at opgaverne de skal arbejde med er svære at forstå, så vil de hurtigst miste fokus på opgaven, og begynde at fokusere på alt mulig andet (lige fra kløende myggestik, om håret sidder rigtigt, til om solen skinner). At holde elevernes fokus, kræver at eleverne får en tilladelse til let og hurtigt at forstå opgaven så de kan komme i gang med at lege med ideer. Herved får eleverne en tilladelse til at være fokuseret på netop denne opgave og ikke problemstillingen eller processen.

Et eksempel på en opdeling af den overordnede opgave i delopgaver kan forklares ud fra en større international virksomhed, der producerer og sælger udstyr til fadølsindustrien. En af deres problemstillinger handler om følgende: “Når øl transporteres på fad til visse afrikanske kunder, kan de ikke nedkøles under hele rejsen. Derfor

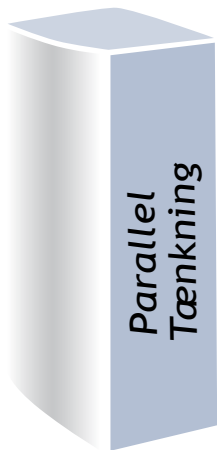
vil de være varme ved ankomsten til kunden. Kunden ønsker dem kolde, men har ikke elektricitet i nærheden til at sætte et nedkølingsanlæg til at køle øllen ned”. Denne problemstilling er meget lang og vil være dårlig at præsentere for eleverne. Eleverne vil hurtigt begynde en diskussion om hvorvidt man skal undgå sådanne kunder, om der kan skaffes elektricitet fra nogle naboer, om sådanne kunder overhovedet giver nok for-tjeneste til at lave ændringer på produktet og så videre. Sådanne diskussioner er irrelevante og spild af tid på Den Kreative Platform.

De kan ikke lede til et svar, som virksomheden kan bruge til noget. Ved at opdele problemstillingen i flere delopgaver, kan man løse hver delopgave bedst muligt. En opdeling af opgaven, kan for eksempel lede til en delopgave, der handler om “Hvordan kan man nedkøle øl?”. Denne delopgave er forholdsvis let at anvende sin viden uhæmmet på, da eleverne kan bruge al deres viden om nedkøling af alle slags væsker, som de har hørt om, set, gjort, læst om eller andet. Virksomheden vil let kunne sortere de ideer fra, som de ikke finder anvendelige til nedkøling af øllet uden elektricitet (med mindre en ide indeholder en

løsning på problemet med elektricitet som for eksempel brugen af sol, jordvarme og lignende som energi til fremskaffelsen af elektricitet). Det er vigtigt at forstå, at når man løser en delopgave, så løser det ofte hele opgaven, uden at man har kendt til hele opgaven, mens man arbejdede med delopgaven.

## Princip 4

### - Parallel Tænkning



På Den Kreative Platform er målet at blive i stand til at anvende sin viden uhæmmet. Et væsentligt bidrag til at kunne give slip på oplevelsen af bedømmelse og kunne engagere sig, består i at holde et stærkt opgave fokus. Det bliver endnu lettere at undgå bedømmelse samt at holde fokus på opgaven hvis alle elever har samme fokus hele tiden. Parallel tænkning

handler ganske enkelt om at alle har samme fokus hele tiden - og det fokus er på opgaven. På den måde arbejder principperne sammen om at gøre det muligt for eleverne at engagere sig i det skabende nærvær.

### Koncentration til at kunne deltage i en skabende proces

Koncentration på Den Kreative Platform handler først og fremmest om nærhed og mental tilstedeværelse. Men denne nærværende tilstand kan være svær at skabe. Det er støjen der ødelægger vores nærvær. Støjen fra tanker, der vil have os til at tænke over noget andet, støjen fra tanker, der får os til at føle os dumme, støjen fra tanker, der fortæller os at vi er sultne, tørstige eller burde checke sms, facebook eller mail-indbakken. Det er støjen fra tanker, der gør at vi afholder os fra at gøre det vi var i gang med lige nu. Det er støjen fra de tanker, der ønsker, at vi bevarer stoltheden og lever op til det, som der forventes af os, eller som vi har givet folk af forventninger til os. Det er støjen fra tanker om, at vi burde nok have handlet anderledes i går, overfor vennen/veninden. Det er støjen fra tanker, der fortæller dig, at du burde ringe til din bedstemor, mor, kæreste eller ven. Det er støjen fra tanker, der husker dig på at huske at huske, hvad du skal huske at huske, såsom at skulle til frisør i eftermiddag, at skulle vaske tøj inden ferien, at købe fløde til sovsen til i aften og så

videre. Det er alt denne støj samt meget mere i en helt almindelig hverdag, der nærmest umuliggør nærværet for mennesket.

### Koncentration og hukommelse

Et menneske kan kun håndtere 7 (+/- 2) blokke af information af gangen i vores korttidshukommelse. Et helt almindeligt menneske vil derfor ikke være i stand til at huske et 8 cifret telefonnummer ved at fokusere på de enkelte cifre, altså 8 og 0 og 3 og 2 og 1 og 8 og 6 og 4. Den måde vi alligevel formår at huske sådan et telefonnummer er ved at lave blokke af informationer. Det vil sige at vi husker telefonnummeret ved at slå nogle af tallene sammen og huske dem ved enten ordet "firs" eller det visuelle tegn: "32" eller relaterer det til et årstal som vi i forvejen kender "1864". Herved skal vi kun håndtere tre blokke af informationer i vores korttidshukommelse, altså firs, 32 og 1864. Normalt går vi ikke rundt og husker på telefonnumre hele tiden, men der er andre ting der fylder i stedet for.

Et menneske har et hukommelsesspænd på 2 sekunder. For at være 100 % mentalt tilstede

med den aktivitet som man er i gang med at udføre skal alt mentalt aktivitet indenfor disse 2 sekunder være optaget af selve aktiviteten og intet andet. Herved vil tanke og handling smelte sammen, og man vil føle at sin tidsfornemmelse forsvinder. Bagefter vil man føle at man lige "forsvandt" mentalt et andet sted hen - og det gjorde man også. Man var mentalt sammen med aktiviteten og lod ikke "støjen" forstyrre. Det er en behagelig oplevelse og vi føler en fornemmelse af "at leve" og at "være i nuet", når sådan noget sker. Disse to sekunders total fokus sker dog sjældent for os i en almindelig hverdag. Derfor opsøger mange mennesker det via sportsaktiviteter, meditation eller lignende, der binder sindet til aktiviteten. For eksempel er det svært at tænke på om man har husket at købe kage til kaffen, hvis man lige er hoppet ud fra en klippe i en paraglider, eller hvis man går på glødende kul er det heller ikke let at overveje om man skal skifte til en anden pensionsopsparing samtidig. Problemet opstår ved de mere "almindelige" aktiviteter i en hverdag, og især i forbindelse med samværet med andre mennesker. Her er det svært at hengive sig totalt og være 100 % mentalt

tilstede i aktiviteten med en anden person. Vi vil ofte fylde vores korttidshukommelse op med alle mulige irrelevante tanker (irrelevante i forhold til den aktivitet man er igang med). Det der ofte optager de 6 ud af 7 pladser vil være tanker som “jeg mangler cigaretter”, “jeg burde ikke have spist den chokoladebar efter frokosten”, “åhhh-hhh nej, jeg har stadig glemt at sende en mail om at jeg ikke kan komme til mødet i morgen”, “gad vide hvad min veninde tænker omkring det jeg sagde i går”, “jeg skal huske fløden til sovsen til i aften” og “jeg skal huske at hente mine print i printeren inden jeg glemmer det”. Det vil sige at størstedelen af vores bevidsthed er fyldt med alt mulig andet end selve den opgave man udfører lige nu, og det er disse andre ting der begrænser os fra vores fulde opmærksomhed på denne opgave. Det er tankerne fra disse andre ting, der gør at man ikke kan være 100 % koncentreret.

Parallel tænkning er det princip, som anvendes på Den Kreative Platform til at skabe den nødvendige koncentration, så eleverne kan engagere sig 100 % i den opgave.

## Vi bliver forstyrret af hinanden

Denne storm af tanker der hele tiden tager opmærksomheden væk fra den opgave man er i gang med at udføre gør mennesket ukoncentreret og halvhjertet i arbejdet med opgaven. Det er mere eller mindre social og professionelt accepteret at man er så ukoncentreret og halvhjertet i sit arbejde i langt de fleste kredse. Det er også accepteret at denne mangel på koncentration ødelægger arbejdet for de personer man er sammen med. Det er nemlig ikke kun individet selv der bliver forstyrret. Vi forstyrrer også hinanden hele tiden. Af de 2 sekunders spænd og de 7 informationsblokke er en meget stor del fokuseret på hvad der sker omkring os, specielt hvordan de mennesker der er omkring reagerer i forhold til os og i forhold til hinanden. Vi holder især øje med de sproglige og kropslige reaktioner.

Hvis vi udtaler os om noget, så bruger vi meget fokus på at se, høre og analysere hvad tilhørerne siger til hinanden og hvorvidt de læner sig tilbage eller fremover, om de ser irriterede ud i ansigterne eller om de virker imponerede.

Faktisk er de mest almindeligt accepterede samværsformer ødelæggende for nærværet. Vi bliver hele tiden forstyrret af støjen fra andre mennesker. I en gruppe der har et overordnet fælles mål vil der altid være forskellige synspunkter og forskellige tilgange til at arbejde sig hen mod målet.

### Diskussioner ødelægger kommunikationen på Den Kreative Platform

Det er ikke uden grund at for undervisning på Den Kreative Platform er diskussion den dårligste form for kommunikation når man ønsker at eleverne anvender deres viden mere uhæmmet. Det er vigtigt at forstå diskussionens tre bestanddele: positionering, argumentering og overtalelse, hver især og tilsammen stærkt begrænser anvendelsen af viden i grupper.

*Forventningen* om at man positionerer sig i forhold til hinanden gør det sværere at nå hinanden og udvikle ideer sammen.

*Argumentering* forventes at være professionel og faglig. Derfor er den begrænset til at man må anvende vertikal (faglig) viden der kommer direkte fra problemstillingens egen faglighed.

Argumentering hører hjemme i processer hvor fokus er på vertikal anvendelse af viden.

*Overtalelsen* vil ofte blive domineret mere af personlige overtalelsesevner såsom “jeg har en dårlig dag i dag, giv mig nu bare ret”, “behøver du altid at være på tværs”, “hvem plejer at hente kaffe til dig”, hvem der råber højest eller andet, der har minimalt at gøre med uhæmmet anvendelse af viden.

### At være tilstede

Der er en stor sammenhæng mellem koncentration og evnen til at kombinere viden på nye måder. Denne koncentration handler om at være mentalt tilstede. Det bliver lettere at være tilstede, hvis støjen fra ”ikke relevante” tanker er væk. Når vi har mulighed for at være tilstede i arbejdet opløses fortidens og fremtidens tankemønstre, uden at vores viden af den grund går tabt. Alt vores viden er stadig til rådighed til at blive anvendt og den bliver ikke blokeret af tanker om hvad vi ikke har nået og hvad vi burde gøre efter vi har lavet denne opgave vi har gang i nu. Forskning viser at mere end 70 % af den tankeaktivitet der sker på de mest al-

mindelige møder mellem mennesker handler om hvordan det aktuelle møde skal afholdes (om arbejdsprocessen for den selvsamme proces man arbejder i). Det er tanker såsom “burde mødet ikke starte med en sandwich”, “hvorfors chefen ikke med til mødet når det er ham det handler om”, ”hvorfors må jeg ikke være i gruppe med Lise?” “jeg håber vi bliver tidlig færdig med mødet”, “burde vi ikke starte med de ting der er relevante for alle, og så kan vi andre få lov at gå når I skal i gang med de andre ting”, “hvorfors holder vi ikke det her møde i et andet lokale eller udenfor i solen” og så videre. Da der også er meget tænkning, der handler om hvad man skal lave i weekenden, om pigen/fyren der sidder overfor mon er single og så videre, vil det sige, at der er betydelig mindre end 30 % af den samlede tænkning, der handler om, hvordan man løser de problemstillinger, som selve mødet er lavet for at løse. For at være mere mentalt tilstede i forbindelse med den opgave, man arbejder med, er det nødvendigt at koncentrere sig om opgaven.

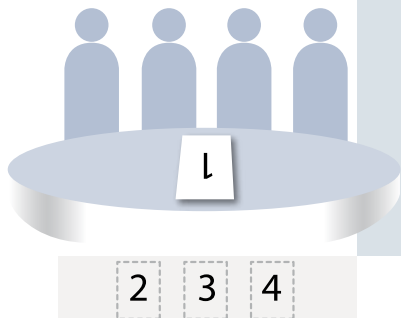
### Eleverne skal fritages fra procestænkning

Under en given aktivitet skal eleverne derfor være fritaget for enhver form for planlægning,

og strukturering, der binder deres tanker til at tænke på fremtiden. De skal også være fritaget for enhver form for refleksion og andre tankeprocesser, der fastholder tankemønstre fra fortiden og delopgaver der allerede er løst eller bearbejdet. De skal altså være 100 % fri af det som på moderne sprog kaldes for *procestænkning*. De skal ikke have ansvaret og ej heller have mulighed for at tænke over den proces de arbejder i, eller om denne kan udføres, struktureres eller diskuteres anderledes. Det er derfor en fordel, hvis aktiviteterne er minutløst planlagt på forhånd af læreren, så eleverne kan koncentrere sig om løsning af opgaven.

Koncentration opstår når eleverne får oplevelsen af at de ikke har ansvar for processen, men på sin vis bare skal deltage i den. De må ikke føle at de skal eller kan dominere undervisningen eller være med til at styre den. De skal føle at det eneste de reelt kan gøre er at hengive sig til undervisningen.





### Hvordan fungerer parallel tænkning?

På Den Kreative Platform er det først og fremmest princippet om parallel tænkning, der skaber den nødvendige koncentration i samværet mellem eleverne. Parallel tænkning er en slags fælles tænkning, hvor alle elever følges ad i deres tænkning i nogle foruddefinerede trin. Så man tager et trin af gangen i en proces, og alle gør det samme, parallelt, på samme tid. Parallel tænkning går derfor ud på at få alle eleverne til at følges ad i deres tænkning. De kommer igen med de samme tanker, som de ellers ville have gjort individuelt, men uden at virke som støj for hinanden. I stedet for at være støj bliver deres tanker ved parallel tænkning til byggesten for hinandens tanker.

### Teknikker til Parallel tænkning

Parallel tænkning består af et sæt teknikker, der gør det muligt at styre en gruppe af mennesker til at tænke parallelt. Teknikkerne er simple og kan implementeres i enhver situation hvor mennesker mødes og vil være skabende sammen. Det er dog vigtigt, at de udføres kompromisløst, ellers vil eleverne blive forvirrede, og den parallelle tænkning vil hurtigt forsvinde. Teknikkerne er beskrevet herunder.

#### *Fokuser aldrig på individet - kun på opgaven*

Som lærer skal man undlade at fokusere på det enkelte individ. Det lyder paradoksalt, men faktisk ved at slippe fokus på elevernes identitet og deltagelse, vil det blive muligt for dem at slippe fri af deres normale mønstre. Når man ikke giver plads til fokus på hvordan hver enkelt elev gerne vil have at der skal arbejdes eller hvordan hver enkelt gerne vil sidde, eller hvad de hver især gerne vil spise, eller hvad de hver især gerne vil skrive på, gør man dem uafhængige af deres holdninger til hvordan hver enkelt ting skal udføres, diskuteres eller aftales. De bliver fri for at tage stilling til hver enkelt lille detalje. I Dan-

mark har vi en lang tradition for at vi skal involveres i hver enkelt lille beslutning der vedrører vores tilværelse. Derfor vil mange elever i starten føle denne ”ignorering af individet” som en diktatorisk styring og en frarøvelse af medbestemmelsen. Følger man denne teknik kompromisløst vil disse elever dog få en reel oplevelse af hvor meget mere de bliver sat fri, når de ikke behøver tage stilling til noget som helst, og ikke behøver at forsvare deres holdning overfor andre elever der har andre holdninger. Desuden ser de det som en befrielse at man ikke oplever at “sidde fast”, og ej heller oplever at komme i konflikt om hverken små eller store ting. Hvad den enkelte hedder, kommer fra, laver til dagligt, har af holdninger til undervisningen og lignende er dermed irrelevant i denne sammenhæng og vil kun skabe støj der ødelægger nærværet på Den Kreative Platform.

### **Én opgave - Én deadline**

Én opgave - én deadline er en gennemgående teknik som sikrer parallel tænkning i undervisningen. Ved at anvende én opgave - én deadline bliver det muligt for eleverne at koncentrere sig

så meget om den enkelte opgave at de til tider glemmer sted, tid og omgivelser fordi alle har altid samme opgave og deadline. Når eleverne når sådan en mental tilstand har de mulighed for at anvende deres viden mindre hæmmet og de har mulighed for at give alt hvad de har til løsning af opgaven. Elevernes adfærd vil minde om et barns adfærd når det er optaget af en leg. De første par timer vil nogle være lidt skeptiske, fordi det er en ny måde at arbejde på, som mange i starten opfatter som primitiv. Når eleverne har set hvor hurtigt man kan arbejde og hvor let kommunikation fungerer i gruppen overgiver de sig dog i 99 % af tilfældene og følger kompromisløst processen.

### **Én opgave - én deadline i instruktionen**

I instruktionen anvendes en opgave - en deadline ved at fylde elevernes tanker med én og KUN én instruktion af gangen. Denne instruktion skal være så simpel at der aldrig vil kunne opstå misforståelser og ej heller diskussion om hvordan man kan forstå opgaven. Det handler om at gøre det ekstremt. Hellere overdrive, end at underdrive. Derfor skal en opgave - en deadline

anvendes gennem *hele instruktionen*. Når eleverne skal rejse sig for at lave en 3D case, sig da "I bedes rejse jer". Når de skal finde sammen i grupper, fortæl dem da hvordan de skal finde sammen. Overlad ikke nogen opgaver til eleverne at definere (f.eks. hvem de skal arbejde sammen med), og giv dem kun én opgave pr. deadline. Bland *aldrig* opgaver indenfor samme deadline. Du skal derfor ikke fortælle eleverne at "nu skal I finde sammen i gruppe, kom så, rejs jer, og find sammen i grupper". Ved at gøre dette giver du dem ansvaret for at rejse sig, du giver dem ansvaret for hvordan de skal finde sammen i grupper, du giver dem opgaven at rejse sig, du giver dem opgaven at finde sammen, du giver dem opgaven at socialisere og forholde sig til hinanden, du giver dem opgaven at definere tempoet og hvornår man starter. Men værst af alt, lærer du eleverne at du giver ansvaret for undervisningen fra dig, - for tempoet i undervisningen og for hvordan man omgås. Hvis du ikke anvender en opgave - en deadline ved instruktion, vil du hurtigt mærke at eleverne mister koncentrationen, bliver langsommere og mere trodsige i resten af forløbet. Ved at anvende én opgave -

en deadline i instruktion, gør du det til en rutine at der ikke pludselig er noget de burde have tænkt over. Du gør det let og overskueligt for eleverne at gennemskue hvad de skal foretage sig. Du giver dem en tryghed i at du har styr på undervisningen ved at vise at du har styr over selv de mindste detaljer. Instruktionen skal følge en 3-trinsraket, hvor der først demonstreres, herefter forklares og til sidst udføres opgaven af eleverne. Som lærer skal du demonstrere hvordan opgaven udføres. Det skal gøres så simpelt som overhovedet muligt og det demonstrationen følger også en opgave - en deadline. Du skal herefter forklare eleverne hvad du gjorde og hvorfor. Til sidst beder du eleverne om selv at gøre det du demonstrerede for dem.

### *Én opgave - én deadline i formulering af opgaven*

At anvende en opgave - en deadline i formuleringen af opgaven er mindst ligeså vigtig som at gøre det i instruktionen. Der er en klar sammenhæng mellem opdeling af opgaven i delopgaver og evnen til at være kreativ. Det vigtigste her er at opdele opgaven i flere delopgaver. Disse delopgaver skal defineres så de kan bearbejdes indi-

viduelt og uden at tænke fremad på fremtidige delopgaver og bagvedliggende delopgaver.

Herudover skal disse delopgaver gennemføres under korte deadlines, sådan at man kan holde koncentrationen på den enkelte delopgave. De enkelte delopgaver skal, om muligt, også opdeles i flere delprocesser, for at holde koncentrationen endnu højere. Som udgangspunkt vil en yderligere opdeling af en opgave give højere koncentration, fordi eleverne lettere vil kunne forstå opgaven ens og de vil have lettere ved at huske opgaven samtidig med at de bearbejder den. Det er let at se om man har opdelt en opgave i tilpas mange dele. En forkert opdeling gør at eleverne begynder at diskutere den overordnede opgave fra hver deres synspunkt. Hvis der bruges mere end 10 - 20 sekunder på at diskutere hvad opgaven er og hvordan den skal forstås, så er den for kompleks og/eller for stor og derved indeholder den for mange delopgaver. Eleverne vil stoppe med at arbejde parallelt, da de ikke vil kunne forstå opgaven på samme måde, og hele arbejdet vil handle mere om hvad opgaven handler om (og hvem der har ret) end hvordan man løser opgaven.

Desuden vil kommunikationskonflikter opstå og koncentrationen vil forsvinde, hvilket også vil vanskeliggøre koncentration mellem de deltagende gruppemedlemmer i de efterfølgende delopgaver. En opgave - en deadline for opgaveopdeling skal læres gennem praksislæring.

### *Eleverne bør kun kende til en opgave ad gangen*

En opgave - en deadline går ud på at man kun giver eleverne én opgave af gangen, som passer til én deadline. Når denne deadline er nået har man udført opgaven. Opgaven er udført når deadlines kommer, og det er ligegyldig hvor langt man er nået, så er opgaven udført tilfredsstillende fordi eleven anvendte den tid der var til rådighed og gjorde det så godt han eller hun kunne. Ved have arbejde kontinuerligt med én opgave af gangen og altid afslutte denne opgave inden en ny opgave igangsættes bliver det lettere for eleverne at koncentrere sig om den enkelte opgave. Eleverne må ikke få fornemmelsen af at de har flere end en opgave pr. deadline da de automatisk vil begynde at arbejde på begge opgaver på en gang, hvilket vil skabe en lav koncentration om den enkelte opgave. Det er derfor vigtigt at

eleverne aldrig kender de efterfølgende opgaver. Eleverne må hverken kende den opgave der kommer lige efter den man arbejder på nu, og ej heller må de kende opgaver der ligger længere fremme.

### Tag HELE ansvaret for processen

Som lærer skal du tage ansvaret for at processen ender med det forventede resultat. Du må aldrig ligge bolden ud til eleverne ved for eksempel at sige “nu må vi jo håbe at I kan finde ideer til løsning af de problemer vi skal have løst” (eventuelt i håb om at motivere dem til at komme i gang). Ved at gøre dette ligger du også ansvaret for hele styringen af processen ud til eleverne og de stærkeste vil udfordre dig hele vejen igennem processen. De ønsker jo at nå i mål, og ved ikke hvad du har planlagt af trin i processen. Derfor vil de gøre hvad de kan for at de kan få kontrol over processen. Du vil altså opleve at de tager magten fra dig i processtyrelsen, hvis du ønsker at give dem ansvar for resultatet. I stedet skal du aldrig nævne om I følger processen, aldrig nævne om I er foran, om I har gjort det rigtig, om det går godt eller skidt. Du skal bare vise at processen

kører, og når den stopper så har vi nået resultatet.

### Alle pauser holdes alene

Hvis en elev ønsker at gå på toilettet eller af en anden grund ikke kan engagere sig i undervisningen, så er det helt acceptabelt at tage en lille individuel pause. Denne elev skal dog ikke fortælle at han/hun går ud på toilet eller af anden grund har brug for en pause. eleverne skal bare forlade rummet hvor der arbejdes, så han/hun ikke forstyrrer de andres koncentration imens. Man skal altså ikke sige til de andre “er der nogen der vil med på toilet”, “åh, jeg har ondt i hovedet, er der ikke nogle af jer der også har ondt i hovedet”. Hvis en elev får lyst til noget af dette, skal han/hun forlade lokalet uden at sige noget som helst. Enhver kommentar fra eleven vil være ødelæggende for koncentrationen for resten af klassen. Denne regel er meget vigtig og det er vigtigt at gøre det tydeligt at det er fuldt acceptabelt at forlade rummet. Der skal skabes en fokusering på opgaven, hvor eleverne bidrager til opgaven i det omfang de kan - og når de føler at de ikke lige kan bidrage gør de ikke det, men de

ødelægger det ikke for de andre elever der stadig kan bidrage.

### **Specielt for yngre elever om at holde pause alene**

I indskolingen samt på mellemtrinnet skal man være opmærksom på at ideen med at holde pauser alene, kan være svær at administrere, specielt de første gange eleverne stifter bekendtskab med Den Kreative Platform. En måde hvorpå man kan vende eleverne til at holde pauser alene er ved at have 1 eller 2 stole i lokalet som det er tilladt at sætte sig på, hvor man har brug for en pause. Derudover vil vi anbefale at læreren for denne elevgruppe holder fælles pauser som ved mere traditionelle undervisningsforløb.

### **Fjern alt det der forstyrrer i forhold til at koncentrere sig om opgaven**

Alle elevernes ure, mobiltelefoner og computere skal indsamles, før man starter. Disse tre ting er fysiske støj kilde nr. 1, 2 og 3, så det er særdeles vigtigt, at de ikke er tilstede, mens man arbejder på Den Kreative Platform. Det vil være noget nær umuligt, hvis eleverne forstyrrer sig selv

og hinanden med disse tre ting. Uret fortæller eleverne, hvornår de kun har 15 minutter tilbage før frokost, så de kan bruge de sidste 15 minutter på at tænke på alt mulig andet end at arbejde på opgaven. Tænk på et lille barn, der ikke kan klokken. Sådan et barn kan være fuldstændig opslugt af den aktivitet barnet har gang i, og det selv om klokken er kvart over normal spisetid. Et voksent menneske starter allerede 15 minutter før frokosten med at gøre sig mentalt klar til at spise og derved mister koncentrationen om opgaven som han/hun var i gang med. Desuden fortæller uret hvornår det er tid til at man får sin faste snack, kop kaffe eller the, hvilket forstyrrer de andre elever, der også får lyst til snack, kaffe eller the, når de kan se eller dufte aromaen fra de første kaffe- og thedrikkere. Alle elevernes ure og alle ure, der er synlige på vægge og borde, skal fjernes for at give eleverne en tilladelse til at være koncentrerede i så meget af tiden som muligt. Mobiltelefonerne og computere er ligeså ødelæggende for koncentrationen. Selvom en telefon/computer er sat på lydløs, vil vibratoren eller det, at man ved, at man måske har modtaget en sms, et telefonopkald, eller en

mail fylde tankerne op med alt muligt andet end den opgave man er i gang med at udføre. Man vil let kunne få tanker omkring “gad vide om hende den søde pige har sendt en sms til mig”. Ved at befri eleverne fra deres mobiltelefoner, ure og computere giver man dem en tilladelse til ikke at være modtagelig overfor den støj der kommer fra disse tre ting.

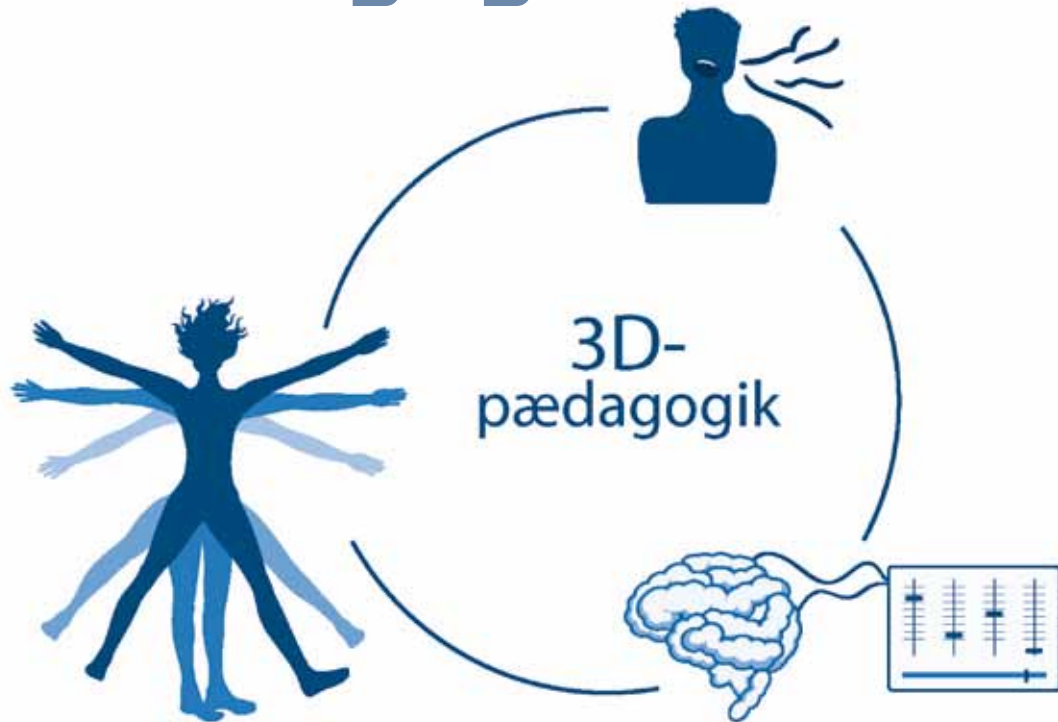
Hvis en elev har et sygt familiemedlem eller andet, der gør at man har brug for at kunne besvare telefonen, skal denne tilladelse være naturlig. Men det er samtidig vigtigt at forstå at eleverne, der beholder deres telefoner og ure, ødelægger koncentrationen for de andre elever og ikke kun sig selv. Hvis man som elev har mulighed for at se en anden elevs ur, så vil man naturligt prøve at følge med i, hvad klokken er, og det alene vil fjerne fokus fra opgaven. Hvis mobiltelefonen ringer hos en af eleverne, vil alle de andre straks komme i tanke om, at de måske også har fået nogle opkald og derfor have svært ved at være koncentrerede omkring opgaven.

## Fjern alt andet end det der er nødvendigt for at gennemføre undervisningen

Ideen om én opgave - en deadline skal også anvendes i forhold til de affekter der befinder sig i klasseværelset. Tape, papir, computer, kuglepenn og toucher skal ikke være tilstede før det skal bruges. Gør det let for eleverne at overskue hvad de skal bruge. Dette gøres lettest ved kun at gøre de ting synlige som der skal bruges. Enhver ting, der ikke er relevant for den opgave, man er i gang med at udføre, skal fjernes fra elevernes sanser, mens opgaven udføres. Det vil sige, at der *ikke* skal være papir og toucher på bordet foran eleverne, hvis opgaven der skal udføres ikke indebærer anvendelsen af disse to remedier. På samme måde skal computeren ikke stå på bordet, før den skal anvendes. Sådanne ting vil være støj og kan ødelægge den parallelle tænkning.

# Del 2:

## 3D Pædagogik





De fire didaktiske grundprincipper som er gennemgået i bogens første del skal implementeres i praksis. Hvordan gøres det? Hvilken pædagogisk tænkning kan vi gribe til for at føre ideen om Den Kreative Platform ud i livet? Det kan formentligt gøres på flere måder, for hvis der er tale om et undervisningsforløb med et fælles opgavefokus i et miljø, hvor der ikke er nogen bedømmelse, så er der tale om Den Kreative Platform. Den pædagogiske form der, indtil videre er udviklet til Den Kreative Platform beskrives i det følgende. Den kaldes for 3D pædagogik fordi den, udover sproget, også involverer krop og indstilling. Kroppen og indstillingen er inkluderet af flere grunde som vil blive beskrevet i det følgende.



## Kroppen

Kroppen har den egen- skab at den, i mod- sætning til den kognitive tankevirk- somhed (spro- get), "kun" kan være i nuet. Den er derfor et genialt medie når man ønsker fokus på nuet i det skabende nærvær.

Helt grundlæggende ønsker vi, på Den Kreative Platform, en didaktik der tanke- og handlemæs- sigt udgør en bevægelse ind i nuet. Mennesket er, formentligt, den eneste race på jorden, der er i stand til at forestille sig fortiden og fremtiden. Den evne giver nogle fantastiske muligheder og det er dette tanke "værktøj" der har gjort os i stand til at udvikle alt fra tandbørster til rum- raketter. Det er den kognitive tankeproces, som dyrkes i fagene og i professio- nerne. Det eneste "problem" ved den kognitive tankeproces, er at den udgør en bevægelse væk fra nuet og dermed indsnævrer den vores mulig- heder for at opfatte en unik situation som unik. Lidt firkantet lærer vi kun at se det de respektive fag og professioner



kan "få øje" på. Vi kan kun få de ideer der allerede findes og som allerede *er* accepteret i faget.

### ***Aktivering af kroppen gør det lettere at "være sig selv"***

Hvis vi ønsker at være mere kreative i form af at kunne anvende al vores viden uhæmmet, *at være os selv*, fri af faglige, sociale og kulturelle identitet, så skal vi turde involvere os i nuet, hvor de kognitive mønstre ikke er så stærke, som de er på den afstand af nuet, hvor de blev skabt i en eller anden refleksiv proces. Kun i nuet er al vores viden potentielt til rådighed.

### ***Kroppen indeholder vores viden***

Filosoffen René Descartes skilte hovedet fra kroppen og på baggrund af hans tanker blev elever for mange år siden placeret på en stol bag ved et bord. Kroppen blev reduceret til et redskab der kunne transportere hovedet (hjernen) hen til stolen, hvor kroppen kunne gemmes væk. I dag ved vi bl.a. fra hjerneforskningen at det havde en lang række negative konsekvenser, specielt for vores kreativitet. Hjerneforskningen viser nemlig at det ikke giver mening at tale om *hvor* vores

viden er lokaliseret rent fysisk. Anvendelse af viden sker i et samspil mellem hjerne og krop som begge skal fungere optimalt hos det skabende menneske. Hvis vi ønsker adgang til vores viden skal den frigøres gennem de stimuli kroppen selv producerer gennem sanserne når vi bevæger den. Perception er en kropslig (sanselig) proces. Det er kun filtreringen (begrænsningen) af perceptionen der er et rent kognitivt anliggende. DEN ENESTE GRUND til at vi har accepteret denne reduktion i perception og dermed anvendelse af vores viden, er den klassiske fysiks vidensbegreb som har hjernevasket os til at tro at broer kun bliver hængende over Storebælt, hvis de er konstrueret på baggrund af en logisk, kausal og verificeret argumentation og intet andet. Det er rigtigt at logisk, kausal og verificeret anvendelse af fagenes viden sikrer os at broen ikke falder ned, men det er forkert at sige at uden logisk, kausal og verificeret anvendelse af viden VIL den falde ned. Den ingeniør der konstruerer broen kan godt være veluddannet og erfaren indenfor sit fag og SAMTIDIGT tillade sig selv at anvende viden der ligger ud over faget. Derfor udvides vidensbegrebet på Den Kreative Platform til at alle de ideer

et menneske kan associere sig til er legal viden, uanset den viden stammer fra en fysik bog, en drøm, en misforståelse eller en løgn.

### ***Kroppen bedømmer alle tanker (ideer)***

gennem følelsesmæssige reaktioner og den kan ikke lide ideer den ikke kender eller som den mener at have haft dårlige erfaringer med. Det er altså ikke kun den livslange skoling i den klassiske fysiks vidensbegreb, der begrænser vores kreativitet. Det er også vores egen krop. Følelserne er farver på tankerne og følelserne bor i vores krop, hvor de er lagret sammen med vores erfaringer - vores viden. Når vi får eller hører en ide, har vi en umiddelbar følelsesmæssig reaktion på den ide som reelt bestemmer ideens videre færd til enten nobelpris eller skraldespand. Hvis vi er vokset op med en far og mor der hader at være ude i regnvejr, så vil vi senere i livet afvise ideer der involverer at være ude i regnvejr.

### **Indstillingen**

*Indstillingen er den følelsesladede port alle ideer skal igennem for at få en chance for at leve videre. Hvis vi er lukkede, vrede, frus-*



trerede eller på anden måde er kritiske overfor en ide - så bliver den med stor sandsynlighed skudt ned, uden at vi blev i stand til at se potentialet i den. Det er den følelsesmæssige reaktion der bestemmer ideens videre færd. Hvis vi ikke har "den kreative indstilling" til ideen, vil den blive afvist medmindre vi i forvejen har gode erfaringer med en (horisontalt) lignende ide. Med den kreative indstilling siger vi derimod JA til ideen, selvom vi føler ubehag ved den, fordi vi tillader os selv at være nysgerrige. Gennem et undervisningsforløb på Den Kreative platform opbygger eleverne den kreative indstilling samt den energi der skal til at kunne sige JA til hvad som helst, bare for at undersøge hvor det fører hen. Det er grundlaget for enhver skabende proces. *Kroppen* er altså nøglen, både til at kunne få

ideer, men også til at ændre vores indstilling til ideer, både vores egne og andres ideer. Tænk på hvad kropslige aktiviteter som gåtur, dans og andre fysiske aktiviteter kan gøre ved vores humør og dermed vores indstilling. Indstillingen vil ændre sig alene gennem aktivisering af kroppen, men ændringen kan forstærkes gennem et bevidst valg af kropslig bevægelse og holdning. Det udnytter vi i de 3D cases der udgør fundamentet i 3D pædagogikken.

### *Kroppens bevægelse skaber også den nødvendige energi til tankearbejde*

Man bliver træt af at tænke og dermed af at anvende sin viden. Det er fordi tankeprocesser kræver masser af energi og det kræver ekstra energi at tænke nye tanker. Rent fysiologisk stimuleres blodgennemstrømningen, og dermed ilttilførelsen til cellerne når vi bevæger kroppen. En gåtur eller løbetur giver ny energi til at læse eller skrive og energizers har længe været betegnelsen for øvelser, i form af små lege, der anvendes til at tilfører ny energi til en proces, hvor man typisk har siddet ned længe for at lave tankearbejde uden at røre sig.

3D pædagogikken er dybt inspireret af improvisationsteateret, hvor målet langt hen af vejen er det samme - nemlig at engagere deltagerne (skuespillerne) i nuet for at gøre det lettere for dem at kunne improvisere ideer spontant på baggrund af situationen lige her og nu. Den eneste forskel er måske at skuespilleren bevidst tager en "maske" på og spiller en rolle, men hvis den rolle udfyldes af skuespilleren "som sig selv", bliver den til skuespillerens uhæmmede anvendelse af viden som kommer til udtryk i de ideer der udgør rollen - og så er der ingen forskel til det vi ønsker at opnå på Den Kreative Platform. Det er vigtigt at forstå at improvisationsskuespilleren (og eleven på Den Kreative platform) her arbejder udover den gængse opfattelse af at teater og skuespil er planlagt og indstuderet - og dermed begrænser kreativiteten. Improvisationsskuespilleren anvender sin viden uhæmmet i det værk han eller hun skaber på scenen på nøjagtig samme måde som eleven på Den Kreative Platform gør det - og ingen af dem spiller teater i den forstand at de foregiver at være noget de ikke er.

# 3D cases

3D pædagogikken praktiseres gennem 3D cases (legende øvelser). Gennem 3D cases skabes den kreative indstilling, som vi ønsker på Den Kreative Platform. Den er kendetegnet ved at være åben, nysgerrig, ikke dømmende, og legende. Det er den indstilling, man kan iagttage hos (uskoledede) børn i de perioder, hvor deres territoriale krybdyradfærd er fraværende. Den kreative indstilling gør det muligt - i praksis - at anvende det brede vidensbegreb på Den Kreative Platform.

Alene ud fra vores hverdagserfaring er det åbenlyst, at der er en stor sammenhæng mellem det, vi *kan* (samt *tør* og *vil*) i tanke og handling og vores indstilling. Kan, tør og vil = koncentration, tryk og motivation. Både Krop, sprog og indstilling skal med.

3D cases er altså "øvelser", der har til formål at ændre elevernes mentale (og fysiske) indstilling, så det bliver lettere for dem at indgå i et skabende nærvær sammen. Det gør de gennem at

bevæge kroppen, frigøre deres viden, ændre deres indstilling og give energi til at tænke og handle. 3D cases udgør fundamentet i afviklingen af et undervisningsforløb på Den Kreative Platform.

## *3D cases indeholder de 4 principper for Den Kreative Platform*

Enhver 3D case skal fremstå som en implementering af de fire principper. Det betyder at en 3D case skal medvirke til at frigøre kroppens viden og at den skal anvende kroppen til at fremelske den kreative indstilling. Den skal endvidere skabe et socialt miljø, hvor "alle kan være sig selv sammen med andre", bl.a. ved at udelade bedømmelse af enhver art. Derudover skal enhver 3D case forberede eleven på at kunne deltage i den næste del af undervisningsforløbet gennem at opøve de nødvendige kompetencer hertil. Et undervisningsforløb på Den Kreative Platform er bygget op af en række 3D cases. Det er stort set de samme 3D cases der anvendes i ethvert under-

visningsforløb på Den Kreative Platform, uanset hvilket fagligt indhold der indgår. Den Kreative Platform vil i det følgende blive præsenteret som en standardiseret undervisningsform som kan håndterer ethvert fagligt indhold.

### Du kan lære mere om 3D cases på gratis instruktionsvideoer

Under gennemgangen af procesmodellen herunder, beskrives en lang række 3Dcases, men ikke dem alle. Hvis du ønsker en mere grundig introduktion til de enkelte 3D cases, så kan du se videoer af dem på [www.denkreativeplatform.aau.dk](http://www.denkreativeplatform.aau.dk) Hver video starter med en forklaring af målet med den specifikke 3D case, hvorefter den instrueres.

# Generel procesmodel for Den Kreative Platform

Et undervisningsforløb på Den Kreative Platform består af en række 3D cases, der opbygger en platform hvor eleverne tør, kan og vil anvende deres viden uhæmmet i forhold til deres faglige, sociale og kulturelle baggrund. 3D cases træner desuden eleverne i Horisontal Tænkning og opbygger den nødvendige kompetence til at kunne gennemføre næste delopgave/deadline i forløbet. En proces på Den Kreative Platform er derfor en vekselvirkning mellem 3D cases og kortere ”arbejdsforløb”, hvor der arbejdes hen imod næste deadline.

## Strukturen i procesmodellen

Den procesmodel der præsenteres her, er generel i den forstand at den kan anvendes uanset om formålet med processen er faglig eller tværfaglig undervisning på et hvilket som helst trin indenfor uddannelsessektoren eller nytænkning indenfor produkt/service sektoren. Formålet vil altid være

en uhæmmet anvendelse af viden i arbejdet med en opgave. Strukturen i processen er at eleverne først skal ”op af Den Røde Løber” på Den Kreative Platform og forberedes på at kunne anvende det brede vidensbegreb gennem Horisontal Tænkning. Så skal de have præsenteret den opgave der skal arbejdes med. Herefter følger en uhæmmet anvendelse af viden i arbejdet med opgaven, hvor såvel horisontal som (faglig) vertikal viden bringes i spil. Endelig bringes eleverne sikkert ”ned” af Den Kreative Platform igen ved hjælp af Den Blå Løber.

Senere gennemgås en række eksemplariske cases der illustrerer mangfoldigheden af anvendelsesmuligheder indenfor undervisning. Processen der skaber Den Kreative Platform samt arbejdet der udføres på den - følger altid samme forløb - uanset hvad formålet måtte være:

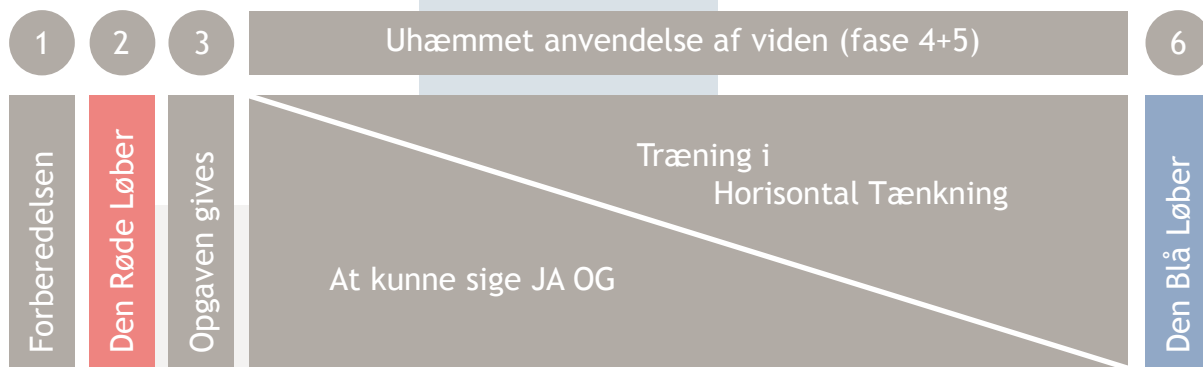
1. **Forberedelsen** hvor opgave, sammensætning af elever, fysiske rammer og konkret program for processen planlægges minutiøst med det formål at læreren kan give slip på overblikket og involverer sig 100 % i det der sker lige nu
2. **Den Røde Løber** er et ritual bestående af en serie 3D cases, hvor eleverne tages med op på Den Kreative Platform og får viljen, evnen og modet til at engagere sig i undervisningen
3. **Opgaven** præsenteres meget kort og uden faglige input af nogen art som vil kunne begrænse elevernes uhæmmede anvendelse af viden
4. **Uhæmmet anvendelse af viden** er en vekselvirkning mellem træning i anvendelse af Horisontal Tænkning og at arbejde på opgaven. Forudsætningen for uhæmmet anvendelse af viden er at kunne sige JA OG..., hvilket betyder at kunne acceptere en ide fremsat af en anden OG umiddelbart at kunne bygge videre på den med det man har at tilbyde - lige nu. Det fylder mest i starten af fase 4. Senere

fokuseres der næsten udelukkende på træning i Horisontal Tænkning

5. **Fagligheden bringes ind** i undervisningsforløbet i samspil med den uhæmmede anvendelse af viden. Der er 5 forskellige strategier til at få fagligheden med gennem den kreative proces. De gennemgås senere. Fase 4 og 5 er i praksis svære at adskille. De fremstilles som 2 faser af hensyn til overblikket over et undervisningsforløb på Den Kreative Platform
6. **Den Blå Løber** er et ritual, hvor eleverne tages ned fra Den Kreative Platform og forberedes på den almindelige verden, hvor man bliver bedømt og hvor man har en faglig, social og kulturel identitet der skal opretholdes

Figuren på næste side angiver faserne i ethvert undervisningsforløb på Den Kreative Platform. I det efterfølgende uddybes hvad de enkelte faser indeholder, herunder eksempler på hvilke 3D cases der anvendes i de forskellige faser.





## Fase 1 - Forberedelsen

Som underviser på Den Kreative Platform er man dybt involveret i processen sammen med eleverne. Man giver slip og stoler på, at det der sker, er det rigtige. Det er ikke muligt at hengive sig 100 % og samtidigt bevare overblikket. Derfor skal ALT, ned i mindste detalje være forberedt og gjort klart inden man går i gang med undervisningen. Det skabende nærvær er ikke muligt, hvis man undervejs bliver nødt til at stoppe op på grund af praktiske problemer. Derfor er en drejebog med angivelser af hvad der sker trin for trin essentiel - specielt de første gange du

anvender Den Kreative Platform som didaktisk metode. En drejebog kan enten være en liste med tidsangivelser for hver 3D case eller aktivitet, eller kan mere detaljeret bestå af en række forløbskort, hvor hvert kort, punkt for punkt, angiver hvad der skal ske lige nu. Fordelen ved kortene er at du kan holde dit fokus på det der sker lige nu fordi du overlader overblikket til kortene. På Den Kreative Platform er den forrige og den kommende aktivitet altid uvæsentlig i forhold til den, der er i gang lige nu. Derfor er det muligt at holde sig til en drejebog, hvor man kun fokuserer på den aktivitet der udføres lige nu.

### *Sammensætning af team*

Den Kreative Platform er et mødested hvor alle, uanset faglig, social og kulturel baggrund, kan mødes i et skabende nærvær. Her kan det være en fordel at anvende metaforen om hjernen som bibliotek. Herved vil det være tydeligt, at hvert menneske har et unikt bibliotek af viden, principper og metoder. To mennesker med (næsten) samme bibliotek vil råde over (næsten) identisk viden af principper og metoder. Disse to mennesker vil ikke nødvendigvis generere samme ideer ud fra det samme stimulus, da deres biblioteker vil være forskelligt sammensat i sektioner. Der vil dog være større sandsynlighed for at få lignende eller samme ideer fra to elever med identiske biblioteker, end det vil være tilfældet fra elever med vidt forskellige biblioteker. For at optimere en kreativ proces vil det derfor være ideelt at "bygge" det samlede bibliotek så stort som muligt, med så få gengangere som muligt. Dette gøres ved at sammensætte elever til den kreative proces, ud fra et princip om størst mulig diversitet. En "dobbeltgænger" vil derfor, i en vis forstand, være overflødig. I forbindelse med sammensætningen af et team kan man udvælge

eleverne ud fra bestemte kriterier om deres viden. Dette er et argument for tværfaglig undervisning. F. eks.: "til denne proces ønsker vi ideer, der genereres af viden fra landbruget, rumforskning og næse-, hals- og ørelæger". I et sådan tilfælde skal man altså skaffe en person fra hver af disse områder. I tilfælde af specifik udvælgelse af elever ud fra viden som kriterium, vil det være en fordel at tilføje såkaldte "wild" "ghosts". En "wild ghost" er en person, der ikke vælges ud fra ønsket om en specifik viden, men snarere ud fra et princip om tilfældighed. Herved vil man have en person, der kan komme med noget "anderledes" end man måske vil kunne forvente.

Hvis man ikke har mulighed for at sammensætte et team specifikt til en konkret opgave, har vi selvfølgelig reglen om at anvende en Open Space tilgang. Vi er dem, vi er - og det er samtidigt dem, vi har brug for.

Klasselæreren i 5b kan selvfølgelig ikke sammensætte sit team ud fra ovenstående kriterier. Men i 5b er findes der også en stor diversitet i viden. Med det horisontale vidensbegreb får vi adgang

til fantasier, viden fra fritidsaktiviteter, fjernsyn, forældre, søskende og hvad der ellers er i hovedet på en 12 åring. Pointen er at det bliver muligt for eleven at inddrage *alt* sin viden (horisontalt) i undervisningen.

## Fase 2 - Den Røde Løber

Den Røde Løber udgør et sæt af øvelser (3D cases) som opstart på et undervisningsforløb på Den Kreative Platform. Den er MEGET vigtig fordi den afstedkommer et mentalt og fysisk skift i læringsmiljøet for både underviser og elever. Den Røde Løber er et ritual der giver eleverne tilladelse til at være sammen om et forløb, hvor der kun fokuseres på opgaven og hvor der ingen bedømmelse er - hverken ris eller ros. Formålet med Den Røde Løber er at få løftet Den Kreative Platform fra jorden. Vi skal have opbygget elevernes tryghed, koncentration og motivation. Vigtige elementer heri er at begynde at fjerne den frygt eleverne naturligt har overfor, hvad der skal ske og samtidigt undgå at introducere yderlig frygt som f.eks. vil opstå, hvis vi laver en almindelig præsentationsrunde, hvor eleverne får lov at sige hvor kloge de er og hvad

de forventer af os andre. Det er meget svære at være sig selv hvis man skal forholde sig til andre. Den Kreative Platform er et sted hvor man kan være sig selv og dermed være meget mere end hvis man skal forsøge at leve op til en bestemt faglig eller social kodeks.

Med Den Røde Løber starter en "forførelsesproces", hvor eleverne ret hurtigt glemmer hvor de kom fra og i stedet interesserer sig for, hvad de er på vej ind i. 3D-casene er opbygget så de fokuserer opmærksomheden om 3D-casen. Samtidig skal de give eleverne tilladelse til at bryde mønstre i hvordan vi normalt omgås hinanden. Et eksempel på en 3D - case der hører hjemme på Den Røde Løber er "Dagen i dag fortalt baglæns". ***3D case - Dagen i dag fortalt baglæns (video 7)*** 3D-cases løser problemer i processen. Hvis problemet er, at eleverne ikke helt har glemt hvor de kom fra og stadig tænker over, hvad de skal senere på dagen, kan vi bruge øvelsen *Dagen i dag fortalt baglæns*. Den hjælper eleverne med at fokusere på det der sker lige nu - at blive nærværende og dermed slipper fri af deres vertikale tankemønstre. Eleverne står to og to

overfor hinanden. De skal på præcist et minut fortælle historien om hvad der er sket fra de vågnede i morges til de står her på gulvet overfor hinanden. De skal starte med nu og gå tilbage, til de vågnede i morges. Sig at det er vigtigt, at de ikke udelader nogen detaljer, og at de slutter ved opvågningen i morges efter PRÆCIST et minut. Anvend et stopur og gør et nummer ud af at starte dem samtidigt. Det er med til at øge fokuseringen og fjerne tankerne fra andre emner. Det er selvfølgelig lige meget, hvordan de får fortalt historien - bare de er koncentrerede, men det skal du naturligvis ikke sige til dem.

### *At lave fejl (video 8)*

Når vi bryder reglerne for vertikal tænkning, kaldes det almindeligvis for en fejl. De fleste organisationer, institutioner og lignende opfatter et brud på vertikal tænkning som en fejl. Derfor opfattes horisontal tænkning som en fejl for mange. Det er dette vi prøver at arbejde med her. Det er forunderligt, hvor svært det er for de fleste at lave en fejl og juble samtidig. Vores krop reagerer simpelthen fysisk på, at vi laver fejl og vi har et meget stærkt udviklet kropssprog, der

fortæller omverdenen at vi angrer, at vi lavede en fejl. 3D-casen *at lave fejl* er udviklet til at bryde vores sprog, krop og indstilling i forhold til at lave fejl. Øvelsen går ud på at lave en masse fejl og udbryde ”Jubiii, jeg har lavet en fejl” hver gang man laver en fejl. Denne øvelse bør køre i nogen tid og du skal være opmærksom på at nogen vil forsøge at undgå at lave fejl. En hyppigt anvendt strategi er, at være langsom til at finde på ord, og så håbe på at øvelsen snart er slut. Derfor kan det være nødvendigt med et trin to, hvor der indføres den regel at man kun har to sekunder til at finde et ord - eller hvis eleverne har virkeligt svært ved at lave fejl - at sætte dem til at lege saks, sten, papir og kalde det en fejl hver gang man ikke har samme symbol. Pointen er at give *tilladelse* til at lave fejl og at det skal være sjovt at lave fejl. Indfør regel nummer to med det argument, at du kan se, at de er for dygtige til ikke at lave fejl, og at du derfor ønsker at hjælpe dem. Sig det med humor, men bestemt. Husk at du må ALDRIG antyde at én af eleverne ikke laver øvelsen rigtigt eller ikke er god nok. Genfortæl øvelsen for alle, hvis du opdager, at der er en der ikke er med. Det gælder for alle

### 3D Cases til Den Røde Løber (fase 2)

Klap 1 2 3	Video 5	Instruktionskort 5
Barndomsdrøm	Video 6	Instruktionskort 6
Dagen Baglæns	Video 7	Instruktionskort 7
Yes - Vi har lavet en fejl (Sten, saks, papir)	Video 8	Instruktionskort 9
Yes - Vi har lavet en fejl (Kategori)	Video 9	Instruktionskort 8
Yes - Vi har lavet en fejl (Kategori og klap)	Video 10	Instruktionskort 10

3D-cases at de skal være sjove at gennemfører, men samtidig skal læreren gøre det klart, at det er 100 % seriøst ment, at tempoet er højt, og at der ikke er plads til svinkeærinder. For eleverne er det befriende, at du er seriøs samtidig med at de oplever at kunne gennemføre ”mærkelige” øvelser de ikke er vant til uden at blive irettesat.

### Fase 3 - Casen/opgaven præsenteres

Casen eller opgaven præsenteres for eleverne. Opgaven er hvad eleverne samles for at arbejde med og evt. finde en løsning på. Uden en opgave bliver der ingen proces. Normalt i uddannelses-verdenen eller i arbejdslivet, vil en gruppe få stillet en opgave, hvorefter de vil analysere den og strukturere et forløb for at løse den. Alle ideer

og handlinger vil derefter blive vurderet i forhold til opgaven. Sådan er det ikke på Den Kreative Platform. Det er vigtigt at forstå at opgaven er stillet af læreren og at det KUN er læreren der skal holde fokus på opgaven gennem hele forløbet. Eleverne skal derimod ALENE fokusere på den aktivitet de udfører lige nu, uden at tænke på opgaven. Det er lærerens ansvar hele tiden at holde fokus ved det der sker lige nu - og samtidig sikre at opgaven står klar og tydelig for eleverne, men uden at de bekymrer sig om hvad det de foretager sig lige nu har med opgaven at gøre. I praksis gøres det ved at fastholde opgaven visuelt for eleverne og ved gentagende gennem processen, at minde om opgaven med det formål at eleverne ikke glemmer hvad de er samlet om.

Det vi udnytter er at vores tænkning altid vil asociere mest til det vi sidst har fyldt hovedet op med. Så opgaven skal i denne fase præsenteres så den står lysende klar for alle. I de efterfølgende faser gør læreren så alt for at flytte fokus til den nærværende delaktivitet kun afbrudt af korte lysglimt på opgaven så den fastholdes i korttidshukommelsen.

### *Opgaveformuleringen*

Det vigtigste ved opgave formuleringen er at komme til sagens kerne - at finde den egentlige opgave for den kreative proces. Ofte vil eleverne have en forudindtaget opfattelse af hvilken opgave, der skal arbejdes med, hvilket vil begrænse udfaldsrummet af den kreative proces. Denne forudindtagne opfattelse indeholder typisk mere eller mindre en løsning i sig selv. For eksempel var forudindtagelsen for Studenterksamfundet på AAU, at de ville have bedre gruppe-studierum. Men det viste sig hurtigt at være mere noget i nærheden af at skabe gode rammer for gruppebaserede studier. Allerede i deres forudindtagelse havde studenterksamfundet brugt ”rum” i deres opgave formulering. Dette var en stærk (og uheldig) begrænsning af løsningsmulighederne i

en kreativ proces. Senere viste det sig at deres egentlige formål med den kreative proces, var at finde måder at skabe et perfekt studiemiljø for de studerende på AAU - nu formuleret som et perfekt studiemiljø for den individuelle elev.

### *Fokusering af opgaven*

Det giver ikke meget mening at være kreativ ”ud i det blå”. Faktisk trives en kreativ proces bedst indenfor en meget fokuseret opgave, fordi det indsnævre mængden af de ideer der naturligt vil opstå som følge af en vertikal tankegang. Det bliver m.a.o. lettere at stimulere til horisontal tænkning. Det er derfor nødvendigt at have en fokusering i sin definering af opgaven, der skal arbejdes med på Den Kreative Platform. Overordnet findes der 2 fokuseringsmetoder, der skal tages højde for ved defineringen af opgaven: Det er Områdefokusering og Formålsfokusering.

### *Områdefokusering*

Områdefokuseringen skal sætte rammerne for i hvilken retning, der skal ide-udvikles. Denne fokusering er vigtig for at få en fælles forståelse blandt eleverne af hvad formålet er med den kreative proces. Den garanterer også at eleverne

afgrænser deres udvikling til netop det område, der har relevans for opgaven. For Studentersamfundet kunne områdefokus have været "bedre studiemiljø".

### **Formålsfokusering**

Formålsfokuseringen skal definere formålet med opgaven for den kreative proces. Her er det vigtigt at have et stærkt afgrænset formål, der vil gøre det muligt at skabe radikalt nye ideer. Hvis man har som formål at alle i verden skal have det bedre, eller at turismen i Nordjylland skal forbedres, vil der være en meget stor base af allerede eksisterende muligheder og tanke-mønstre. Disse skal i vid udstrækning udtømmes før noget radikalt nyt vil kunne blive genereret. Derfor vil en bred formålsfokusering skabe mange ideer, men disse vil have karakter af inkrementel udvikling. En mere præcis og skarp formålsformulering vil generere færre ideer, men disse vil have karakter af radikal udvikling. Formålsfokus for Studentersamfundet kunne være "kandidat-afhandling tager maks. 5 mdr.", "udvid social omgangskreds på 10. semester" eller "rigtig valg af kandidatgrad".

Ved kun at definere et formålsfokus vil der være en risiko for at udviklingen kan tage en retning, der ikke vil være ønskværdig for netop den igangværende kreative proces. Som eksempel kan vi have en problemstilling, hvor områdefokus er "bedre studiemiljø" fordi vi ønsker kandidater, der er hurtigere færdige. Vores formålsfokus kan i det tilfælde f.eks. være "kandidatgrad på maks. 5 mdr." Hvis der ikke eksisterer et områdefokus (såsom "bedre studiemiljø"), kunne vi få dannet ideer, der ligger uden for opgaveområdets relevans. Det kunne være ideer såsom "total isolering indtil man er færdig" eller "inddrag weekenderne til studierne". Områdefokus skal altid defineres fra starten. Det sikrer, at ide-genereringen bliver relevant.

### **Hop i abstraktionsniveau**

I arbejdet med problemdefinering vil det tit være en fordel at gå et abstraktionsniveau op, for at få en abstrakt opgaveformulering contra en specifik opgaveformulering. Fordelen herved er, at ideudviklingen på det abstrakte niveau vil være mere fri af eksisterende tankemønstre. Ved en specifik opgaveformulering vil eleverne af natur være

løsningsorienteret og tænke traditionelt indenfor deres felt, hvorimod at en abstrakt opgaveformulering vil gøre eleverne mere mulighedsorienteret.

F.eks. kan vi have følgende områdefokus: "Nye pumpeprincipper". Det vil være svært for en ingeniør, der er ekspert i pumpeprincipper at få en ide til et helt nyt princip. Hvis vi i stedet omformulerer opgaven på et højere abstraktionsniveau, bliver områdefokus: "Nye måder at flytte substanser på". "Flytte" er mere abstrakt end "pumpe". Vi kan nu gå i gang med ideudviklingen og f.eks. spørge: Hvordan gør en hund det? Svaret er, at den æder og skider. Næste spørgsmål er: "Hvordan virker den flytning?" Svaret er, ved hjælp af det peristaltiske system og vi har pludselig en ide til et nyt pumpeprincip.

#### Fase 4 - Uhæmmet anvendelse af viden

At komme op på Den Kreative Platform betyder at blive forberedt på - og klar til at kunne anvende sin viden uhæmmet, hvilket vil sige uden de normale faglige, sociale og kulturelle bindinger. Det uhæmmede består i at gå fra at anvende en begrænset vertikal (faglig accepteret) del af sin

viden - til at anvende al den horisontale viden man er i stand til at associere sig til. "Kompetencen" til at kunne det består i at indtage den kreative indstilling, der hovedsageligt betyder at kunne sige begejstret JA til alle ideer - og mene JA.

Derudover skal man være i stand til at tænke og handle horisontalt, hvilket indebærer at kunne associere frit og ubesværet samt at kunne "se" gennem ideer som var de transparente for at få øje på det principielle i dem. Det sidste kræver at man er i stand til at skifte ubesværet mellem konkret og abstrakt viden. Det er lettere at overføre Ideer fra én kontekst til en anden kontekst end det er at overføre konkret (faglig) viden mellem to forskellige kontekster. Hvis vi for eksempel arbejder på at forbedre studiemiljøet og får ideen "livmoder" eller "som i en livmoder" så kan vi forholdsvis let overfører vores viden om livmoderens funktion til studiemiljøet. Ideen ændrer vores perception. Hvis vi i stedet blev præceneret for en masse faktuel viden om livmoderen ville vi ikke nødvendigvis kunne se koblingen til studiemiljøet. Det er *ideen* der bærer viden fra



det ene område til det andet. Den faktuelle viden om livmoderen bliver relevant EFTER at ideen har åbnet en ny kanal og vores opmærksomhed er rettet mod at se principper i livmoderens funktion som kan være analoge til studiemiljøet.

Mediet for kommunikationen på Den Kreative Platform er altså ideer, som udgør en situationsbestemt anvendelse af viden. På Den Kreative Platform er der ikke noget der er forkert - alle ideer indeholder en viden der kan bygges videre på. Den viden en ide repræsenterer, kan både være vertikal og horisontal. I eksemplet fra tidligere med faderen der hænger en gynge op i et træ er det en horisontal ide at anvende træet som gyngestativ. Hvis den trækyndige nabo kommer forbi og foreslår at anbringer en støtte under træstammen fordi han kan se at træet hælder meget samt er ved at rådne, så er det en vertikal ide fordi den følger logikken i "fagligheden" at anvende træer som konstruktioner. Naboen siger JA til at gå videre med den "skøre" ide at anvende et skævt råddent træ som gyngestativ OG tilføjer sin vertikale faglighed gennem ideen om en støtte til træet så det også bliver sikkert at

anvende gyngen. Bemærk at der ikke er nogen kritik eller diskussion involveret i udviklingsprocessen. De to konstruktører "leger" med ideen om at anvende træet indtil de er færdige. De siger JA OG til hinandens ideer og skaber en unik prototype af et gyngestativ i en proces man godt kan kalde skabende i kunstnerisk forstand.

### *3D cases til træning i uhæmmet anvendelse af viden handler således om:*

- En fortsat opstigning på Den kreative Platform
- At kunne sige JA OG til alt (den kreative indstilling)
- Træning i Horisontal Tænkning
- Aktiviteter hvor opgaven løses

### *Fortsat opstigning på Den Kreative Platform*

Alle 3D cases er baseret på de fire grundlæggende principper for Den Kreative Platform, som er en forudsætning for det skabende nærvær mellem eleverne. Det vil sige at enhver 3D case vil medvirke til at eleverne kan holde et fælles fokus på opgaven samt at arbejdet foregår uden nogen form for bedømmelse hverken fra læreren eller

eleverne imellem. "Opstigning" på Den Kreative Platform kan forstås som at hæve sig over sin faglige, sociale eller kulturelle identitet og dermed gøre sig fri af den. Den Røde Løber er en kickstarter der alene fokuserer på opstigningen, hvorimod alle andre 3D cases har et ekstra formål som enten er at få hjælp til at indtage "den kreative indstilling" gennem at kunne sige JA til alt eller at træne Horisontal Tænkning som er den tænkning der gør os i stand til bevidst at anvende horisontal viden i vores ideer.

### At kunne sige JA OG til alt (den kreative indstilling)

Som beskrevet tidligere handler den kreative indstilling om at kunne sige JA til (næsten) hvad som helst. Med den kreative indstilling bliver det muligt at sige JA og at mene JA. JA er et uforbeholdent engagement i en idé. Hvis vi præsenteres for en ide som f.eks. at pumper skal virke på samme måde som en hund, der æder og skider - så vil vi med den kreative indstilling sige JA og nysgerrigt lege med de muligheder den ide giver - f.eks. at pumper skal virke som et peristaltisk system. Uden den kreative indstilling ville vi

måske væmmes ved ideen eller skyde den fra os, fordi den virker useriøs.

At kunne sige JA handler også om at stole på at den første ide man kommer på også er den bedste fordi den sandsynligvis undslap det filter der kun slipper vertikale ideer igennem. Derfor indeholder processen i denne fase en række 3D cases som træner eleverne i at anvende de umiddelbare spontane ideer der falder dem ind - uden at forsøge at bedømme ideen ved at tænke fremad. Det handler her om at konstruerer 3D cases, hvor det ikke er muligt at tænke frem eller at planlægge.

### 3D - At give hinanden gaver (Video 14)

I 3D-casen "At give hinanden gaver" skiftes man til at give en gave til sin makker. Den ene giver den anden en gave - eller rettere - et *tilbud* om en gave. Han eller hun rækker noget frem som en gave, og den anden fortæller, hvad han eller hun har fået i gave. Det er en let øvelse for næsten alle. Det er imidlertid vigtigt at åbne kattelomme her og der, når man arbejder med 3D-cases. En kattelem for den, der blokerer og bare ikke kan få en ide til, hvad gaven er. Dette kunne f.eks.

være at instruere, at hvis man får en meget PERSONLIG gave skal man selvfølgelig ikke sige, hvad det er. Så skal man bare sige tak. Den instruks har yderlig det formål at gøre det lettere at tænke spontant og gribe den første ide, der opstår. Hvis det er muligt at slippe for at sige hvad det er, bliver det lettere at slå det filter fra som fraserter upassende ord. Det eleverne lærer i denne 3D case er at gribe det første indfald de får og så, uden at tænke over det, anvende det som et tilbud, der fører til den næste ide osv.

### Træning i Horisontal Tænkning

En 3D cases med fokus på at kunne sige JA, er også en 3D case i Horisontal Tænkning. i denne fase af processen flytter fokus i 3D casene sig gradvist fra at sige JA til alene at fokusere på Horisontal Tænkning. Det glidende fokusskift bliver tydeligt i de næste eksempler.

#### *3D - Fortæl om en dag i dit liv*

En 3D-case der træner at sige JA til et tilbud i form af et tilfældigt ord på et kort samt træner Horisontal Tænkning gennem at associere spontant på ordet er "Fortæl om en dag i dit liv" Alle får et Stimuli kort med 5 tilbud i form af ord, der

står under hinanden. Opgaven er at fortælle sin makker om en speciel dag i sit liv. Man må ikke kikke på kortet på forhånd og man skal kun se ét ord ad gangen. F.eks. Jeg mødte Elvis i går. Han stak mig en lussing. Det var fordi jeg vandt over ham i ludo og han er en dårlig taber. Bagefter besøgte vi Eiffeltårnet, hvor han sang en sang for mig om aktiemarkedet. En rigtig vrøvlehistorie, men de 5 ord kommer til at hænge sammen og man begynder at forstå ideen med at sige JA til tilbud (ideer) og bruge dem til at udvikle videre. Alle kan lave denne øvelse, men det er vigtigt ikke at kikke på de 5 ord inden man går i gang med sin historie. Hjælp eleverne ved at sige, at hvis de er kommet til at kikke skal de bytte kortet med en anden. Sig at det er fordi, at når man kikker begynder hjernen at planlægge (vertikalt) og så bliver vi straks ramt af kravet om at fortælle en GOD historie, hvorefter det bliver svært at gennemføre øvelsen. Læreren kan demonstrere øvelsen ved at fortælle en historie, der er "langt ude". Det giver de andre tilladelse til at gøre det samme - at gå ud over de normale rammer.

#### *3D - Planlæg en ferie sammen (Video 16)*

En 3D-case til at træne at kunne sige JA OG er

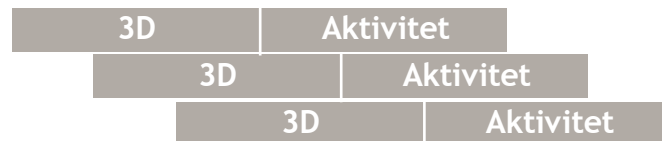
*planlæg en ferie sammen.* Hver elev får et Stimuli kort med 5 tilfældige ord. De skal nu på skift anvende et ord ad gangen som en ide - et *tilbud* - om at bygge videre på historien. En typisk "ferie planlægning" kan gå sådan her: A: jeg synes vi skal besøge en skrædder på turen. B: Ja, lad os tage til Italien hvor de har gode skræddere OG så kan vi leje en cykel og se os omkring. A: Ja og spise hummere når vi finder en fiskerestaurant... o.s.v. Det er en forholdsvis let øvelse, hvor man først og fremmest træner at sige JA OG til hinandens ideer. Desuden lærer man at give slip på kontrollen fordi man aldrig kan planlægge historien når makkeren står for hvert andet bidrag til historien.

### Opgaven løses gennem selvstændige aktiviteter

Processen på Den Kreative Platform er bygget op så der er en fortsat vekselvirkning mellem 3D cases der er konstrueret til at opbygge elevernes kompetence til at kunne arbejde med opgaven og aktiviteter der er konstrueret til at løse opgaven. Disse aktiviteter er opbygget efter samme princip som 3D cases og vil tit opfattes som rene 3D cases. I forberedelsesfasen er opgaven blevet

delt op i en række aktiviteter der tilsammen tilvejebringer de(n) løsning(er) som er formålet med processen. Processen i fase 4 ser ud som illustreret herunder.

En anden grund til at 3D cases anvendes som



forberedelse til en given aktivitet er at det er MEGET lettere at anvende sin viden uhæmmet på tænkte (sjove) eksempler end det er indenfor ens fag. Det kan være svært at give slip og "lave fejl", når det drejer sig om ens hjerteblod. Hvis f.eks. formålet med processen er at udvikle en ny kaffemaskine, kunne følgende aktivitet følge direkte efter de to forrige 3D cases.

### Aktivitet - At lave kaffe

Igen har hver elev et Stimuli kort. A: (Skrædder) - vi kan lave kaffe der er "skræddersyet" til hver enkelt. B: (cykel) JA OG ligesom man måler doping hos cyklister måler vi kaffedrikkerens indhold af koffein og "vågenhed" og doserer kaffen

derefter.-. A: (hummer) JA, på den måde bliver kaffedrikkeren ved med at være frisk som en hummer... o.s.v. I dette eksempel anvender A og B tilfældige ord som stimuli til at tænke horisontalt omkring løsningen af opgaven *at lave kaffe*. Det er vigtigt, at eleverne ikke begynder at tænke over *hvordan* man måler hvor meget kaffe, der er optimalt for en person på et givet tidspunkt. Det er også et eksempel på, at der ikke findes *umulige* ideer. Der kan kun være tale om manglende viden eller mangel på ideer - og det kan der gøres noget ved. I stedet for at sige, at en ide ikke kan lade sig gøre, burde man sige at man (endnu) ikke ved hvordan det skal kunne lade sig gøre - deri ligger udfordringen.

*Der findes ikke umulige ideer.  
Der kan kun være tale om manglende viden  
eller mangel på ideer -*

### **3D - Hvad sker der så? (Video 22)**

Tidligere gjorde vi opmærksom på at 3D-cases altid har til formål at løse et problem i forhold til at kunne komme videre i processen på Den Kreative Platform. Et typisk problem er, at man

tror at man siger JA OG, men faktisk siger man NEJ, ofte i form af JA MEN. 3D-casen *hvad sker der så?* er bl.a. konstrueret til at gøre eleverne opmærksomme på det problem. I *hvad sker der så?* arbejder man sammen to og to på gulvet. Man er faret vild i en stor ukendt skov og øvelsen starter altid med at A siger "Der er en sti, lad os følge den" A spørger herefter B Hvad sker der så? B: "Der ligger en sø derhenne - lad os gå derhen (de går hen mod søen) B spørger A "Hvad sker der så?" A: "Der kommer en farlig drage op af søen" Hvad sker der så? B: "Den er af plastik..."...! Her siger B JA MEN den er af plastik og dermed NEJ til ideen om en farlig drage. B kunne i stedet sige "JA OG nu æder den os" Hvad sker der så? Det ville være at acceptere ideen om en farlig drage. Andre eksempler kunne være B: "JA MEN den løber væk" eller "JA OG onkel Poul råber ud af munden på den at vi skal komme indenfor".

Det gælder både for fantasihistorier og problem-løsning ved Horisontal Tænkning, at de forrige ideer skal accepteres før at der sker noget interessant. Kombinationen af krop, sprog og indstilling bliver vigtig her. Prøv at gennemføre denne

øvelse først siddende på en stol overfor hinanden og dernæst på gulvet med plads til at bevæge sig. Ideerne opstår gennem bevægelsen, som igen gør dem levende og lettere at arbejde med.

Hvis opgaven er at udvikle en bil, der udmærker sig ved vibrationsfri kørsel, kunne en stimulerende udfordring være at montere firkantede hjul og spørge: *Hvad sker der så?* A: ”Se, den bil vi skal køre i, har firkantede hjul” Hvad sker der så? B: ”Så vælger vi vejen til højre. Den har huller, der passer til bilens hjul” Hvad sker der så? A: Nu kommer vi til en vej med forskellige huller” Hvad sker der så? B: ”Så monterer vi vores nye hjul, der selv tilpasser sig hullerne i vejen...” Den udvikling kunne let have været ødelagt. A: ”JA OG Se, den bil, vi skal køre i, har firkantede hjul” Hvad sker der så? B: ”JA MEN, så sliber vi dem runde med vinkelsliberen, inden vi kører” eller en lignende måde at sige JA MEN på.

Et eksempel på horisontal tænkning fra skoleleverden kunne være: ”Hvad sker der, hvis vi sætter eleverne til at eksaminere lærerne i stoffet?” Den slags spørgsmål vil stimulere Horisontal Tænkning

og dermed medvirke til at afsøge nye muligheder.

## Træning i Horisontal Tænkning gennem anvendelse af principper

Et grundelement i Horisontal Tænkning er at kunne ”se” noget som noget andet. Denne kompetence tilskrives almindeligvis vores evne til at associere. En association forstås som en tankeforbindelse i form af en forestilling som er fremkaldt af en anden forestilling. Det er en proces, som sker af sig selv, når vi går en tur og modtager stimuli i form af lyde, synsindtryk eller dufte. Det sker også i form af drømme eller pludselige ændringer af humør. I eksemplerne ovenfor stimuleres associationer gennem de 5 ord på et stimuli kort. Det kaldes at associere på tilfældige stimuli. En vigtig kilde til stimulering af associationer på Den kreative Platform er analogier, som er tankeforbindelser der hjælper os til at se overensstemmelser med noget andet på væsentlige punkter og som gør det muligt at forklare det ene ved at sammenligne med det andet. F.eks. at kunne se vinkelbeslaget i eksemplet med den horisontalt tænkende far, som en gren, der hvor

den gror ud fra stammen. Eller at kunne "se" en hunds tarmsystem (peristaltikken) som en pumpe. Analogier er i familie med hinanden. Et eventyr eller en fri fantasi er tit i familie med "alvorlige" sociale eller kulturelle forhold og barnets viden om at charme sig til en is hos bedstefar er i familie med teorier i markedsføring. Familier kan hedde Christensen eller insekter eller være "ting der holder sammen", eller "noget der kan flytte noget andet" for at nævne nogle eksempler. Vi kender familier som fag, professioner, kategorier, klasser, abstraktioner, egenskaber og meget andet. Under ét er det noget eller nogen der har noget principielt tilfælles.

I forbindelse med en proces, hvor vi søger en uahæmmet anvendelse af viden, er det åbenlyst interessant at firmaer, produkter, patenter samt fag, hverdagserfaring og fantasier, der på et konkret niveau, umiddelbart ikke har noget tilfælles, på et principielt niveau kan have rigtig meget tilfældes og kan lære meget af hinanden hvis muren mellem de konkrete verdener blev brudt ned. Men hvordan får en ansat på en pumpefabrik øje på (og adgang til) den viden

en hund har om at fordøje føde? Eller hvordan får barnet, der har charmet sig til mange is fra sin bedstefar, adgang til teorierne i bogen om markedsføring? Det gør de gennem forståelsen af principper, hvor oplevelsen af "at det er jo det samme" kæder vores forskellige erfaringsområder sammen.

Vi er født til at kunne associere, og vi gør det konstant - både bevidst og ubevidst. Alligevel kan det være hensigtsmæssigt at træne kompetence i f.eks. at kunne "se" og anvende analogier, fordi det kan være en genvej til brugbare associationer. Alene af den grund at vi formelt har ekspliciteret og organiseret viden i fag og professioner, giver det mening at anvende associationer baseret på analogier til at tænke og handle på tværs af faggrænser, professioner, fantasier, løgne hverdagserfaringer og misforståelser. De efterfølgende 3D cases træner netop den kompetence.

### 3D - Finde principper (video 26)

Denne 3D case træner at se principper i konkrete ting. Det er en 3-trins raket som gradvist forbereder eleverne på at se verden som principper. Den første øvelse hedder "Peg og sig hvad det er". Den går ud på at pege på ting i rummet og så sige højt hvad det er man peger på. Det er en øvelse som mange finder temmelig bizar at udføre. Derfor skal de have en *tilladelse*. Start med at introducere øvelsen ved at sige, at du er ked af at udsætte dem for den næste øvelse. Sig at den er temmelig tåbelig og at du gerne vil undskylde, men at det er nødvendigt at lave den. Næste step er at bede dem være opmærksomme på HVAD de siger at det er. Denne instruks skal fastholde koncentrationen og understrege at øvelsen er seriøst ment.

Næste trin er en øvelse hvor eleverne skal "Pege og sige hvad det IKKE er de peger på". Igen kan der indføres flere step. F.eks. siger du: vær opmærksom på hvor du får ideerne fra? Hvor opstår de? Osv. Det er vigtigt at ingen begynder at svare dig eller diskutere spørgsmålene. Du skal heller ikke afsætte tid til at tænke over det. Denne

øvelse er svær, så den skal have god tid - evt. flere timeout med nye instrukser. Samtidig er det den øvelse der for alvor får mange til at give slip på forestillingen om hvad der er ret og vrang og dermed forberede dem på de øvelser der følger.

Sidste trin i denne 3D case er "Peg og sig hvad det er for et princip du peger på" F.eks. pege på en stol og sige kropsunderstøtning. Bemærk at de to første trin i denne øvelse alene havde til formål at forberede det sidste trin. Efterhånden som man vender sig til at se principper i stedet for ting bliver det lettere at få øje på analoge funktioner eller forklaringer på tværs af grænserne mellem fagene.

### Værktøjskassen med stimuli-kort til frembringelse af associationer

I forbindelse med mange af 3D casene anvendes forskellige *stimuli* til stimulering af associationer. Som tidligere nævnt har mennesket ingen problemer med at associere, men der er alligevel et par gode grunde til at anvende bevidst stimulering. For det første er det lettere at "få sig til" at finde på en ide, hvis man åbenlyst bliver



bedt om at associere på et bestemt ord, billede eller en ting. I f.eks. *planlæg en ferie sammen* får eleverne en tilladelse til at få en ide når makkeren ved at det ord der associeres på står på et kort og læreren har bedt om at anvende netop det ord. Ansaret fjernes fra den enkelte, hvilket gør det lettere at komme med en (skør) ide.

For det andet vil tilfældige ord, billeder eller ting tvinge tanken i en retning der sandsynligvis er anderledes end hvis man får lov at blive i det hovedet er fuldt af lige nu.

For det tredje er der en række stimuli der er valgt bevidst med det formål at få flere ideer der er "brugbare" end ideer baseret på tilfældige stimuli. Hvis eleverne er i gang med at finde på nye pumpesystemer bliver et stimuli som "en gravhund der æder og skider" pludselig anvendeligt. Hvorfor? Fordi det er et eksempel på "noget der flytter noget fra et sted til et andet". Både en pumpe og en gravhund der æder og skider flytter noget fra et sted til et andet. De er principielt i samme familie eller kategori.

I *Værktøjskassen* på [www.denkreativeplatform.aau.dk](http://www.denkreativeplatform.aau.dk) finder du følgende typer stimuli kort:

1. **Stimuli kort med tilfældige ord** - kort med seks tilfældige ord
2. **Stimuli kort med piktogrammer** - til dem der ikke læser så godt
3. **Billedkort** - kort med 4 tilfældige billeder
4. **Person kort** - kort med personer der repræsenterer forskellige perspektiver
5. **Princip kort** - kort med et bestemt princip som skal anvendes på den problemstilling man arbejder på
6. **Udfordring kort** - kort der udfordrer tankegangen i forbindelse med arbejdet med problemstillingen



Du er selvfølgelig velkommen til at printe kortene ud og anvende dem i dit arbejde. Til en del af kortene finder du en skabelon med flere kort på hver A4 side. Det gør det lettere hurtigt at lave sine egne kort.

### Aktiviteterne mellem 3D casene

Som nævnt er det i aktiviteterne mellem 3D casene at eleverne arbejder på den opgave der er formålet med processen. Aktiviteterne følger samme retningslinjer som 3D casene og vil tit være nærmest identiske med 3D casene. Forskellen er først og fremmest at 3D casene ALDRIG bevæger sig indenfor opgavens kontekst. De forbereder netop eleverne på at kunne gøre det samme indenfor opgaven, hvilket altid er sværere fordi eleverne tit er fagligt og følelsesmæssigt knyttet til opgaven og derfor har sværere ved at give slip og være sig selv.

Herunder følger et eksempel på et aktivitetskort fra et materiale til undervisning i afrikanske forhold for en 2. Klasse i folkeskolen

### Aktivitetskort 26 - Fra ide til prototype

Eleverne skal nu bygge en model af deres ide. Under øvelsen er der forslag til fagundervisning.

- I skal nu bygge modellen
- Hver gruppe tildeles materialer
- I har 30 min til opgaven
- I skal hjælpes ad og sige ja-og (hvilket er trænet gennem foregående 3D cases)
- Når halvdelen af tiden er gået giver jeg signal
- Startsignal
- Husk at coache hvis nødvendigt. Metode: Spørge ind til elevernes skitse, til hvordan den kan bygges, hvad de kan starte med, hvordan de kan komme videre etc.
- Mellemtid m. signal
- Slutsignal

### Forslag til relevant fagundervisning:

- Vandopbevaring og forskellige materials egnet-hed til vandopbevaring
- Sempel konstruktion og beregning
- Viden om vejrforhold, hvor meget regn kan der falde på en dag i regntiden i Sahara, så hvor mange liter vand skal beholderne kunne rumme

## Kommunikationen på Den Kreative Platform - Ingen diskussion og ingen valg

På Den kreative Platform er der ingen diskussioner og der foretages ingen valg i analytisk forstand. Diskussioner hører hjemme i en kommunikation, hvor målet er at holde en ide op mod noget eksisterende eller noget vi forestiller eller forventer os. Diskussioner forudsætter en forestilling om noget der har været eller noget som kommer hvilket ikke er muligt i det skabende nærvær på Den Kreative Platform.

I det samme øjeblik vi bevidst trækker en forbindelse mellem det, der sker lige nu til enten fortiden eller fremtiden - det er det vi kalder at reflektere - så fjerner vi os fra nuet og dermed fra muligheden for uhæmmet anvendelse af viden. I praksis er det meget få mennesker, der er i stand til at være 100 % nærværende i mere end sekunder af gangen. I det lys skal skabende nærvær forstås som en definition - som noget vi tilstræber i alle detaljer på Den Kreative Platform. Det er en bevidst valgt bevægelse ind mod nuet, hvor alt er tilrettelagt for at gøre det så let som muligt at slippe de faglige, sociale og

kulturelle bindinger. Det er den modsatte bevægelse af stort set al anden undervisning og proces praksis.

På Den Kreative Platform er diskussionerne erstattet af JA OG. En diskussion handler om for og imod. JA OG handler om at gå med på en ide og se hvad den fører til. Man siger ikke JA til en ide fordi den er god eller spændende. Man siger alene JA fordi man ved den fører til nye ideer og i sidste ende til den konstruktion af viden man har brug for. Hvis der er noget der er svært ved Den Kreative Platform, så er det her. Det kræver en stor disciplin hos læreren at holde det fælles fokus i de enkelte aktiviteter så koncentreret at eleverne ikke glemmer sig selv og falder tilbage på diskussionen som foretrukket kommunikationsform. Som lærer vil du blive udfordret af elevernes reaktioner i form af den frygt der er forbundet med at give slip og du vil føle deres usikkerhed som din egen. Kun ved at holde kompromisløst fast i de fire grundlæggende principper i alt hvad der foregår, kan du hjælpe eleverne til en erfaring med at være del af et skabende nærvær i stedet for en diskussionsklub.

## Det analytiske valg erstattes af at følge energien i ideerne

På Den Kreative Platform er valget erstattet af at følge energien i ideerne. I verden udenfor Den Kreative Platform foretages valg analytisk efter en struktureret proces som f.eks. SWOT eller andre analytiske metoder konstrueret til at veje for og imod. På Den Kreative Platform skal man derimod stole 100 % på sin intuitive fornemmelse af hvad man har mest lyst til når det er hjertet og ikke fornuften der bestemmer. Hvis en gruppe sidder og arbejder på flere ideer til en løsning vil det være det samlede engagement, eller energien, der bestemmer hvilken ide der "vinder" over de andre. Som regel kommer det til udtryk gennem en ny ide der pludseligt skaber et gennembrud som begejstre alle i gruppen. Der kan naturligvis ikke opstilles generelle metoder analogt til f.eks. SWOT analysen, til at foretage intuitive valg i en gruppe. Det eneste, der kan og skal gøres, er at følge principperne for det skabende nærvær og så stole på, at de vil virke. Og som det er tilfældet med de analytiske metoder - så er det svært første gang og let femogtyvende gang man prøver, ligesom resultaterne også bliver

bedre og bedre. Hvis du underviser i SWOT analyse og nogle af eleverne i starten baserer sig på deres fornemmelse frem for en egentlig analyse, så vil du rette dem og lade dem prøve igen og igen til det lykkes. Det samme gælder, når man skal lære at arbejde på Den Kreative Platform. Den eneste forskel er, at du selvfølgelig ikke må rette eleverne. Det er en bedømmelse. I stedet skal du engagere dig i deres arbejde og gennem dit eget engagement vise dem, hvordan det gøres. 3D casene "Hvad sker der så", "Forfra" og "Nyt bud" er konstrueret til at træne eleverne i at give slip på diskussionerne og valgene.

På næste side finder du en liste med 3D cases, der træner eleverne i uhæmmet anvendelse af viden.

## Uhæmmet anvendelse af viden (fase 4+5)

Give gaver	Video 14	Instruktionskort 14
Fortæl om en dag i dit liv		
Planlæg en ferie sammen	Video 16	Instruktionskort 16
Udvikle en cykel	Video 17	Instruktionskort 17
JA OG kommunikation	Video 21	Instruktionskort 21
Hvad sker der så?	Video 22	Instruktionskort 22
Forfra	Video 23	Instruktionskort 23
Nyt bud	Video 24	Instruktionskort 24
Finde principper	Video 26	Instruktionskort 26
Praktiker Filosof	Video 27	Instruktionskort 27
Navneord mødes	Video 28	Instruktionskort 28
Ting mødes	Video 29	Instruktionskort 29
Ting mødes med principper	Video 30	Instruktionskort 30
Overfør egenskaber	Video 32	Instruktionskort 32

## Fase 5 - Fagene bringes i spil

Denne fase er i de fleste undervisningssituationer uadskillelig fra fase 4. Den behandles selvstændigt her for at tydeliggøre hvor fagligheden "bliver af" i en proces på Den Kreative Platform. I udgangspunktet er Den Kreative Platform skabt

for at gøre det muligt at anvende sin viden uhæmmet gennem det skabende nærvær sammen med andre. Derfor er det selvfølgelig paradoksalt at ville anvende Den Kreative Platform til at undervise i en specifik faglighed. Det er jo i høj grad en begrænsning i den uhæmmede anven-

delse af viden. Når man anvender Den Kreative Platform som undervisningsform er der imidlertid en række *strategier* man kan anvende for at få et mere eller mindre specifikt fagligt område dækket i undervisningen. Der er tale om 5 forskellige strategier. Fælles for dem er at de tager udgangspunkt i elevens eller gruppens egen unikke skabelsesproces og *faget* tilpasser sig elevens viden i stedet for omvendt.

### **Strategier for undervisning i en specifik faglighed**

1. En ide peger på manglende viden som evt. tilvejebringes gennem en undervisningsbid
2. Associere mellem egen viden og fagets viden
3. Viden bringes i spil i form af principper
4. Faglig refleksion over ideer
5. 3D aktiviteter med fagligt indhold

### **Strategi 1 - En ide peger på manglende viden som evt. tilvejebringes gennem en undervisningsbid**

Når eleverne arbejder med deres egen ideer til løsningen af en opgave anvender de den viden de

allerede har. Den viden kan være mere eller mindre horisontal til fagets viden og den kan være mere eller mindre mangelfuld i forhold hertil. Elevernes ideer kan være fantastiske udspring for en fagliggørelse af undervisningen. Som eksempel kan vi tage en case fra Balonga materialet der er et materiale udgivet af Young Enterprise. Konteksten i materialet er en afrikansk landsby og en af opgaverne er at eleverne skal hjælpe ilandsbyboerne med at hente vand fra en kilde 10 km væk fra landsbyen. En af elevernes ideer er at man skal stille en lang række elefanter op på en lang række og så på skift ned gennem rækken lade dem først drikke og så tisse. På den måde transporteres vandet fra kilden til landsbyen. En anden ide er at lade en elefant gå frem og tilbage mellem landsbyen og kilden og henholdsvis fylde og tømme sin snabel.

Fælles for ideerne er at de indeholder en masse viden om f.eks. elefanter, transportable beholdere og pumper. Når eleverne har arbejdet med disse ideer er de tændte for at få noget mere konkret af vide om disse emner læreren kan efter dagens tur på Den Kreative Platform gå hjem om

at forberede en lektion i de emner der er relevante for faget. Ved engageret at "hælde viden" i nogle af elevernes ideer kobles fagenes vertikale viden til den horisontale viden eleverne allerede har. Bare indenfor "biologi" eller "afrikanske forhold" er der en mangfoldighed af muligheder.

Elefanter som pumpesystem  
Elefant som transportabel beholder  
Elefantens anatomi  
Elefanten som nyttedyr



Et andet eksempel på at hælde faglig viden i elevernes ideer kan være et projektarbejde, hvor en gruppe får ideen at erstatte de tunge rustfri øl fustager med balloner. Genialt, men kan man det? Her er der åbnet for et projekt, hvor viden om materialer, øllets opbevaring og holdbarhed samt sektorens logistik systemer bliver udfordret. Og lige her er der en fælde, man kan falde i. Det vil være fristende og helt normalt i forhold til gængse innovationsmodeller at sige, at nu har vi fået en ide, og så bliver vi vertikale herfra. På Den Kreative Platform tænker man horisontalt. Derfor opstår ideen med ballonen. Så kommer man evt. ned fra platformen og tilegner sig den faglighed, man tror, man har brug for. Derefter er det op og tænke horisontalt igen. En anden mulighed er at blive på platformen og invitere de manglende fagligheder med i form af fagpersoner. Det kan enten være lærere, elever fra andre studier eller "eksperter" udefra.

Når man anvender Den Kreative Platform i sin undervisning, kan det være svært, for ikke at sige umuligt, konkret at "dosere" et specifikt fagligt indhold (f.eks. fra side 45 - 68 i bogen) i løbet af

en given tid. Her er det ligesom med projektarbejde, at man må stole på, at i løbet af et forløb (et antal lektioner), så har eleverne været omkring det væsentlige i stoffet.

## Strategi 2 - At associere mellem egen viden og fagets viden

På Den Kreative Platform anvendes viden uhæmmet i en proces, hvor viden trækkes frem fra de associeringsnetværk, den er gemt i. Det betyder, at der er mange mulige adgange til den samme viden. Man kan få ideen om en fisketur ved at se vand eller et billede af en, man før har fisket sammen med. Den faglige viden eleverne skal tilegne sig i skolen er gemt i fag og er altså ikke så umiddelbart tilgængelig som den viden, der er gemt i associeringsnetværkene.

Efter at eleverne har arbejdet med at løse en opgave ved uhæmmet anvendelse af deres egen viden på Den Kreative Platform, kan læreren tilrettelægge en lektion, hvor eleverne reflekterer over sammenhængen mellem deres egne løsninger og fagets løsninger.

Et eksempel er fra Young Enterprises materiale om "Klubben". Her skal eleverne bl.a. lære om forhandlingsteknik og markedsføring. I den proces kommer de til at reflektere over sammenhængen mellem deres egen viden om, hvordan man får en is af bedsteforældrene og fagene markedsføring og forhandlingsteknik. Det er åbenlyst, at en elev i 5. klasse ved meget om forhandling og markedsføring, men hun kender ikke begreberne i bøgerne. Når læreren hjælper eleverne med at associere frem og tilbage, opdager eleverne at de allerede ved meget, og det bliver sjovt at få nye ord sat på.

Eventuelt kan læreren lægge en lektion fra faget ind, før eleverne bliver inviteret til at sammenligne med deres egne ideer.

På den måde sikrer man, at elevens egen unikke forståelse ikke ødelægges. Man skaber en indre motivation for eleven til at udbygge sit begrebsapparat, og vigtigst af alt - man ødelægger ikke elevens kreativitet. Vi kan tilegne os alle de fag, teorier og metoder, vi vil, uden at det ødelægger kreativiteten, hvis vi sikrer, at eleverne får lov at



sidestille deres "fantasi viden" med fagets "faglige viden", uden at der gøres forskel i forhold, hvad der er vigtigst.

### Strategi 3 - Viden bringes i spil i form af principper

I fase 4 arbejdes med uhæmmet anvendelse af viden for at løse en opgave med (alt) den viden, man allerede har. En af måderne at stimulere horisontal tænkning på, er at anvende principper som stimuli. Alle fag indeholder nogle fundamentale principper, som de er bygget op om. Det kan vi udnytte til at "få faget med" i elevernes løsninger. Her er et eksempel på, hvordan en undervisning i "demokrati" kunne se ud på Den Kreative Platform.

Klassen deles op i grupper, som hver får den opgave, at de skal udvikle et samfund på en "øde ø", hvor befolkningen ikke har tradition for noget som helst på forhånd. Gennem fase 4 skal eleverne udvikle et samfund helt efter, hvad der opstår af ideer, når de anvender deres viden uhæmmet. Det kommer der mange spændende samfund ud af. Efter at eleverne gruppevis har

præsenteret deres samfund for klassen, bliver de taget gennem en ny ide-runde. Denne gang er alle de stimuli, de får, demokratiets principper (det skal de ikke vide), og deres opgave er at videreudvikle deres ø-samfund, så det også rummer de nye principper. Et princip kan f.eks. være "lige ret og mulighed for enhver til at udfolde sine evner". Eleverne skal nu få ideer til, hvordan deres ø-samfund kan udvikles til at rumme disse principper.

Efterfølgende kan læreren f.eks. undervise i det danske demokrati og give grupperne den opgave at finde principielle forskelle og uligheder mellem ø-samfundene og det danske demokrati. I den sammenligning vil principperne træde frem, og eleverne vil opleve, at deres ø-samfund godt kan være demokratiske, selvom de er meget anderledes end det danske.

På samme måde kan man ekstrahere principper fra andre fag og gennem denne metode lade eleverne tilegne sig dem gennem deres egen unikke måde at anvende dem på. Igen er pointen, at der ikke gøres vold på elevernes kreativitet, mens

de tilegner sig faglig viden. Derimod udvikler de deres kreativitet, *mens* de lærer om demokrati.

### Strategi 4 - Faglig refleksion over ideer

I eksemplet med undervisning i demokrati foretager læreren til sidst en faglig refleksion over ligheder og forskelle ved de forskellige Ø-samfund. Den faglige refleksion kan føres i mange faglige retninger. F.eks. uddannelse, infrastruktur, erhvervsstruktur osv. der kan skrives stile om Ø-samfundene, bygges modeller af dem eller det kan udvikle sig til et demokrati rollespil for klassen hvor de videreudvikler deres demokratier efterhånden som de udfordres i rollespillet. Der er mange muligheder. Det eneste man skal sikre sig er at den faglige refleksion ikke finder sted mens eleverne er på Den Kreative Platform. Det er vigtigt at tilrettelægge undervisningen så refleksion og platform holdes adskilt. En faglig refleksion vil altid stoppe den uhemmede anvendelse af viden og den vil gøre en bedømmelse i form af rigtig og forkert nødvendig, hvilket ikke er muligt på Den Kreative Platform. Eleverne kan sagtens håndtere at skifte mellem de to undervisningsformer, når bare det er tydeligt for dem,

hvor de er nu, og at der ikke bliver tale om for små tidsintervaller mellem skiftene. Det tager tid at komme op på Den Kreative Platform og ned igen, men efterhånden som eleverne vender sig til det, kan de skifte hurtigere og hurtigere.

Endelig skal der peges på forskellen mellem at associere mellem egen og fagets viden (strategi 2) og den faglige refleksion over ideer. Når man associerer, anvender man fagets viden på lige fod med sine hverdagserfaringer og sin fantasi. Det vil sige at faget ikke nødvendigvis anvendes korrekt i forhold til fagets egen ontologiske og epistemologiske forståelse, men mere anvendes principielt i sammenhængen. Den faglige refleksion har til formål at trække en faglig (korrekt) forståelse ned over elevernes ideer.

### Strategi 5

#### - 3D aktiviteter med fagligt indhold

Alle 3D cases er bygget op ved hjælp af de 4 principper for Den Kreative Platform og de styrker elevernes kreative kompetencer. Derudover kan man bevidst konstruerer 3D casen som en aktivitet, der arbejder med et fagligt indhold.

Her følger et par eksempler på 3D cases med et dansk eller matematisk fagligt indhold.

### **3D cases med dansk fagligt indhold**

- Eleverne får udleveret ord-kort, som de skal se på og efterfølgende i par stove ved at de går ordene og lader den anden gætte, hvad de skriver. Evt. kan de sammen fejre evt. fejl ved som i 3D casen "JA - vi har lavet en fejl"
- De får ord-kort, hvor de skal beskrive for modparten, hvad det er som står på deres kort uden, at de direkte må sige ordene højt. Så skal modparten gætte, hvilket ord det er
- De skal lave numse-stavning, hvor modparten skal gætte, hvad den anden skriver

### **3D cases med matematisk fagligt indhold**

- Bom-legen med tabeller. På skift bestemmer eleverne hvilken tabel de leger med. Så tæller de skiftevis fra 1 til 100.. Når man siger et tal fra tabellen siger alle BOM. Når en laver en fejl - råbes i kor "JAA - vi har lavet en fejl"
- Tegn det antal geometriske figurer, som der er antal af elever i klassen. Bed dem sidde med ryggen til hinanden. Bed den ene for-

klare, den anden, hvad det er hun/han ser på papiret. Lad den anden tegne, hvad det er denne ser. Denne øvelse træner i at videregive enkle skriftlige og mundtlige informationer, som indeholder matematiske faglige udtryk. Samtidigt er det en 3D case, der træner fokus. Bagefter byttes, der rundt på figurerne, så den anden part bliver formidler, og en ny tegner

### **Fase 6 - Den Blå Løber**

På samme måde som der er brug for en Rød Løber til at komme op på Den Kreative Platform, er der brug for en Blå Løber til at komme ned igen. Den Blå Løber er et ritual, der minder eleverne om, at nu er de tilbage i en verden, hvor man må forvente bedømmelse, både af sig selv og det man laver. En blå løber kan være en bedømmelses fri præsentation af den løsning, eleverne har arbejdet på. Hvis der efterfølgende skal ske en bedømmelse (f.eks. eksamen), skal det være efter en pause og et scenskift, hvor eleverne har haft mulighed for at "beskytte sig/tage sine "masker" på". Scenskiftet kan bestå i at skifte lokale eller ændre opstillingen af borde og stole i lokalet, og før pausen gøres eleverne opmærksomme på, at

de vil blive bedømt, samt hvordan det vil foregå. Dette er MEGET VIGTIGT, fordi Den Kreative Platform er et læringsmiljø, hvor eleven lærer at give slip på sine faglige, sociale og kulturelle ”masker”. Det gør eleven kun, hvis han eller hun ALDRIG oplever at blive bedømt, hverken som person eller på sine handlinger.

Her følger en række eksempler på Blå løbere.

### *Eks 1 på Blå løber*

- Læreren beder eleverne om, at sætte sig stille på gulvet
- Læreren fortæller eleverne at nu er de færdige med at være på Den Kreative Platform for denne gang. Se ud af vinduerne for om lidt skal I ud med jeres klassekammerater og holde frikvarter. I næste time skal I have normal undervisning igen og vi ses på Den Kreative Platform en anden gang (angiv tidspunktet hvis du kender det)
- Her fører læreren eleverne tilbage til den normale skolegang i klasselokalet og ned fra Den Kreative Platform

### *Eks. 2 på Blå løber*

- Læreren beder alle eleverne sætte sig i en rundskreds på gulvet
- Nu hvor I om 5-10 minutter skal have frikvarter, så fortæl mig, hvad I synes der er forskellen imellem Den Kreative Platform og den måde, I plejer at have undervisning på
- Hvad har været sjovt?
- Hvad har været svært?
- Hvad har været anderledes?
- Ved at få eleverne til at reflektere over undervisningen vil de bliver bragt ned fra Den Kreative Platform

### *Eks. 3 på Blå løber*

- Denne blå løber kan anvendes, hvis man er i gang med ideudviklings-processen, op mod undervisningens afslutning
- Klassen tager en hurtig runde, hvor eleverne i grupper fortæller de andre om den sidste ide, de har fået til problemløsning
- Det er væsentligt, at ideen bliver videregivet uden kommentarer fra læreren eller andre elever

- Efterfølgende stiller eleverne sig i to lige store rækker. Hvor en har front mod læreren. Den anden række står i den modsatte retning. Alle tager højre hånd i vejret og klapper den anden række i hånden. Mens de siger, tak for i dag.
- Runden sluttes, når eleverne har gået rundt og har hilst på alle
- Læreren siger tak for denne gang og på gensyn på Den Kreative Platform og gør opmærksom på at efter frikvarteret er der normal undervisning igen

# Generelle retningslinjer for anvendelse af 3D cases i undervisningen

Man kan ikke tvinge nogen til at være kreative på Den Kreative Platform. Virkemidlet i 3D pædagogikken er det engagement og den begejstring der naturligt opstår når de fire principper for Den Kreative Platform får lov at virke på eleverne. I jo højere grad læreren formår at styre processen ved hjælp af en kompromisløs anvendelse af de fire principper, jo lettere for eleverne er det at engagere sig, give slip og blive suget med ind i det skabende nærvær. I det følgende gennemgås en række generelle retningslinier/ regler for hvordan læreren underviser på Den Kreative Platform. De vil i flere tilfælde være i direkte modstrid med en mere gængs forestilling om ”god” undervisning. Det skyldes ikke at der er noget galt med andre måder at undervise på. Det skyldes alene at fordi grundideen med Den

Kreative Platform er at eleven skal involvere sig i det skabende nærvær frem for at reflekterer over hvad der sker. Når grundideen er modsat er det ikke så mærkeligt at ”god” undervisnings praksis også bliver modsat.

## En opgave - en deadline

Af hensyn til princippet om Parallel Tænkning er det meget vigtigt at eleverne ikke kender programmet for den proces de skal igennem. Én opgave Én deadline er fundamentet, der holder eleverne koncentrerede gennem processen. Tillad ligeledes ALDRIG en diskussion med eleverne om processen. Hvis du gør det, giver du ansvaret fra dig og introducerer frygt i form af tvivl og afstandtagen. Mantraet er i den forbindelse at Oplevelse forener - Bedømmelse adskiller. Oplev

sammen gennem 3D-cases og udelad bedømmelsen i en diskussion.

### *Oplevelse forener - Bedømmelse adskiller*

Instruktionskortene til 3D cases kan/bør klippes ud og ordnes i den rækkefølge, de skal afvikles i. Det samme gælder de aktivitetskort, man selv udarbejder under forberedelsen af processen. Når du har et kort for hver aktivitet gennem hele processen, bliver det lettere at være tilstede sammen med eleverne, fordi du selv har fuld trykthed over processen. Se hvordan det kan gøres i et eksempel på en drejebog senere. Bemærk i den forbindelse, at en kreativ proces, som bygger på engagement og hengivelse trives bedst bag solide mure af sikker processtyring.

### **Hvorfor styres der så stramt?**

Lærerens opgave er at hjælpe eleverne med ikke at "falde tilbage" på autopilotstyring. Når man hengiver sig til en skabende proces, indgår man i en stadig transformation, hvorigennem man bliver sig selv i takt med, at man giver slip på de faglige, sociale og kulturelle masker. Samtidigt

med at man skaber en "løsning" på en opgave, skaber man altså også sig selv på ny. For at hjælpe eleverne med at skabe sig selv, skal de hele tiden holdes i gang. De skal have hjælp til at hengive sig til opgaven uden at "forglemme sig selv", hvilket vil sige at identificerer sig med deres faglige, sociale og kulturelle "selv" eller identitet. Transformationen af selvet starter der hvor man tør give slip på sig selv. Det er krævende, og derfor sker det, at en elev reagerer, fordi han eller hun oplever sig provokeret af den autoritative styring. Det faglige, sociale og kulturelle selv stritter imod, fordi det opdager, det er ved at blive transformeret og bliver usikker på til hvad? Det "gamle" selv kan ikke gennemskue, at det er ufarligt, og at fagligheden samt de sociale og kulturelle kompetencer ikke går tabt, men i stedet bliver bedre integreret. Der vil derfor altid være reaktioner undervejs op på Den Kreative Platform. Reaktioner er næsten altid et udtryk for frykten for at give slip. Når der kommer reaktioner, skal man ikke diskutere dem eller ændre noget i programmet for at imødekomme dem. Man skal blidt og bestemt fortsætte processen og evt. henvise til, at det er tilladt at

melde sig kortvarigt ud, indtil man kan være med igen, samt at opfordre til, at spørgsmål og reaktioner skrives ned på en Post-It, som sættes op på spørgsmålsvægen.

Tankegangen er her, at usikkerhed skal mødes med sikkerhed. Ved at være den venlige og solide klippe, vinder læreren elevernes tillid, og usikkerheden forsvinder.

### Kattelemmen

Hvis nogen har svært ved at (få sig selv til at) gennemføre en øvelse, kan de benytte sig af reglen om, at det er tilladt at melde sig (kortvarigt) ud - bare man melder sig ind igen, når man er klar. Når den regel introduceres, skal du gøre opmærksom på at man altid kan gå på toilettet eller lignende hvis behovet forhindrer én i at deltage 100 %. Det giver eleverne en kattelerm (undskyldning) til at melde sig ud, hvis de har det svært med en øvelse. Hvis du underviser i indskoling eller på mellemtrinnet kan det være svært at styre hvis eleverne må forlade lokalet. I stedet kan du udpege i stol i lokalet og sige at det er i

orden at sætte sig på den, hvis man har brug for bare at kikke lidt.

### Rytmen i processen er vigtig

Ved 3D-cases er det vigtigt at holde den rigtige rytme i skiftet mellem øvelserne. Generelt er det rigtige tempo at holde øvelsen i gang så længe der er energi i den, og stoppe den lige før eleverne mister koncentrationen og begynder at tænke på noget andet eller reflektere over processen. I sidste ende er det en erfaringssag at ramme rigtigt. Timingen i temposkift gælder i øvrigt for alle øvelserne i programmet. Vær opmærksom på at, hvis du er uerfaren i anvendelsen af 3D-cases, vil du have en helt anden (manglende) fornemmelse af, hvornår en øvelse skal stoppe, hvis du ikke selv deltager i øvelsen. Hvis du deltager i øvelsen vil du have en bedre fornemmelse af timingen. Til gengæld er det så svært at holde øje med alle eleverne. Øvelse gør mester.

### Tag ansvaret

Når man styrer en proces på Den Kreative Platform skal man tage hele ansvaret for *processen*.



Det indebærer at alt er forberedt på forhånd - alle rammerne er fastlagt. Programmet, lokalet, evt. hjælpere og personale er instrueret og ved f.eks. hvornår og hvor kaffen skal serveres så den ikke tager opmærksomhed ud af processen osv. Du tager også ansvaret for hvem der arbejder sammen med hvem, hvornår og om hvad. Du tager det fulde ansvar for at gøre det lettere for eleverne at anvende deres viden uhæmmet, men du tager intet som helst ansvar for HVAD de anvender deres viden til - ingen bedømmelse af ideer, personer eller opgave.

Start altid 3D-cases med at demonstrere hvordan de udføres. Vælg en elev, som du føler har det mentale og sociale overskud, der skal til, for at stå frem foran de andre og gennemføre en demonstration sammen med dig. Hvis du har fundet en der er god til det, så hold dig til hende eller ham i de efterfølgende 3D-cases. Det vil skabe tryk hos de usikre at vide at de ikke risikerer at blive valgt. Alternativt kan du demonstrere øvelserne alene.

## Lærerens feedback består i engagementet

Du må ikke rise og ikke rose på Den Kreative Platform - for det er bedømmelse - men hvad må man så? Den bedste (bedømmelses fri) feedback du kan give er at demonstrerer dit eget engagement i undervisningen. Hvis du er engageret og hvis du engagerer dig i det eleverne *gør*, så bliver det lettere for eleverne selv at engagere sig. Engagement smitter og selvværdet vokser når der er nogen der engagerer sig sammen i samme opgave uden fokus på *hvem* der er med.

## Forskellen på store og små på Den Kreative platform

Den kreative Platform anvendes fra børnehave til alderdomshjem og alle steder der imellem. Processen er altid den samme. Den følger faserne fra Rød Løber til Blå Løber og 3D casene er de samme. Udover hvis enkelte elever har problemer i bevægeapparatet og må sidde ned, er der kun forskel på store og små elever hvad angår måden vi anvender vores opmærksomhed på og måden vi føler os bedømt på. Der kan foretages en lidt grov inddeling i tre aldersgrupper. Det er før, under og efter teenageralderen.

### *Før og under teenageralderen*

Børn er generelt gode til at fastholde deres opmærksomhed et sted, men de bliver forvirrede hvis fokus for deres opmærksomhed flytter sig for tit. Hver gang du skifter scene. F.eks. mellem 3D cases på gulvet og en opgave ved bordet, så får elevernes fokus en chance for at "mellemlande" på det sociale der skal plejes. Der opstår simpelthen en mulighed for oplevelse af bedømmelse - også selvom der ikke finder nogen bedømmelse sted.

Inddelingskortene skal anvendes for denne målgruppe. Det går ikke at sige at man skal finde en makker med samme farve sko. Så finder veninderne hinanden - igen, eller det udvikler sig til en status kamp om at finde en socialt set acceptabel makker. Inddelingskortene har numre og man skal simpelthen bare finde sammen med en der har samme nummer.

Endelig er det vigtigt at denne målgruppe får deres pauser (frikvarterer) for børn SKAL have mulighed for at arbejde med deres sociale status, men de vil nyde at være fri for det på Den Kreative Platform.

### *Efter teenageralderen*

For voksne elever er det eneste specielle læreren skal være opmærksom på vanen med at falde tilbage på autopiloten og på trangen til at positionere sig i forhold til andre. Derfor er det vigtigt at overholde reglerne om at der ikke er fælles pauser (undtagen spisepauserne) samt holde en rytme i skiftet mellem øvelserne der gør at fokus holdes ved processen.

### **Lærerens etiske ansvar på Den Kreative Platform**

Læreren har et etisk ansvar for eleverne i en undervisning på Den Kreative platform. Derfor er det meget vigtigt at være opmærksom på at processer på Den Kreative Platform skal have TILSTRÆKKELIG TID. Dette skrives med store bogstaver fordi det er naturligt at man i en presset situation kan være fristet til at arbejde med Den Kreative Platform uden at have den tid, der sikrer, at alle elever er kommet ordentligt op på Den Kreative Platform.

At være elev på Den Kreative Platform, er at give afkald på en del af sit normale forsvar mod at bevæge sig på kanten af kaos. Hvis du leder en

proces på Den Kreative Platform står du derfor med et stort ansvar, der bedst forvaltes ved at føle stor respekt og ydmyghed overfor hver enkelt elev i processen og aldrig forfalde til bedømmelse.

### Progressionen i 3D cases

En succesfuld gennemførelse af 3D cases, forudsætter at man er i stand til at give slip og engagere sig *som sig selv* i et skabende nærvær med andre. Det er en proces der er mere krævende for nogle end for andre og når man arbejder med Den Kreative Platform er det vigtigt at ALLE kan følge med. Man giver ikke slip lige på en gang. Det er en gradvis proces, der skal følge kurven for elevernes øgede tryghed efterhånden som processen skrider frem. De enkelte 3D cases er konstrueret så de kræver mere og mere af eleverne efterhånden som processen skrider frem. Nummereringen af 3D cases angiver hvor svære 3D cases er at gennemfører og dermed hvor i processen den kan anvendes. I listen herunder kan du se alle standard 3D cases placeret i rækkefølge. Det er ikke ensbetydende med at alle 3D cases skal tages med i alle processer, men det er vigtigt at

de ikke skifter plads i hierarkiet, da man så risikerer at nogle af eleverne ikke kan følge med.

Listen består af 34 standard 3D cases. Til hver af dem findes et videoklip og et instruktionskort som kan være en hjælp til første gang du skal anvende en 3D case i din undervisning. Dem kan du finde på [www.denkreativeplatform.aau.dk](http://www.denkreativeplatform.aau.dk). Instruktionskortene er en hjælp til at kunne instruere et forløb. Print dem ud og tag dem med ind i undervisningslokalet.

Nummereringen af 3D casene 1 - 34 henviser til den enkelte 3D case placering i et normalt undervisningsforløb baseret på Den Kreative Platform.

***Det er normalt ikke muligt at springe over 3D cases og f.eks. kun anvende nogle af de høje numre. Det vil med stor sandsynlighed ødelægge forløbet for nogle af eleverne!***

På hjemmesiden finder du også en række videoklip, som uddyber teoretiske elementer af Den Kreative Platform.

- Teori foran navnet betyder at videoen gennemgår et teoretisk aspekt af Den Kreative Platform. De teoretiske klip er placeret der, hvor de giver mening i forhold til den fortsatte udvikling af processen.
- 3D foran navnet Betyder at der introduceres en 3D case med efterfølgende demonstration.

### Teori gennemgang af de pædagogiske/ adfærdsmæssige mål med anvendelsen af Den Kreative Platform

1. Teori - Tryghed
2. Teori - Koncentration
3. Teori - Motivation
4. Teofi - Energizers vs 3D cases

### Fase 2 - Rød Løber

#### 3D cases til Rød Løber (opstart af forløb)

5. 3D - Klap 1 2 3
6. 3D - barndomsdrøm
7. 3D - Dagen baglæns
8. 3D - Yes, vi har lavet en fejl
9. 3D - Yes, vi har lavet en fejl MED KATEGORI
10. 3D - Yes, vi har lavet en fejl MED KLAP

### Teori gennemgang af de grundlæggende pædagogiske principper bag Den Kreative Platform

11. Teori - Parallel tænkning
12. Teori - Tasked Focused
13. Teori - NO Judgement

### Fase 4 - Uhæmmet anvendelse af viden

#### 3D cases til at få spontane ideer

14. 3D - Give gaver
15. 3D - Forme materialer (3D cases til at sige JA OG.. til ideer (at kunne gå videre med en andens ide)
16. 3D - Planlæg en ferie sammen
17. 3D - Udvikle en cykel

#### Teori der uddyber anvendelsen af 3D cases som undervisningsform

18. Teori - Kattelemmen
19. Teori - Oplevelse forener - Bedømmelse adskiller
20. Teori - Rytmen er vigtig

3D cases der opbygger kompetence i at kunne udforske potentialet i en ide uden at diskutere eller vurdere den

- 21. 3D - JA OG kommunikation (Journalisten)
- 22. 3D - Hvad sker der så?
- 23. 3D - Forfra
- 24. 3D - Nyt bud
- 25. 3D - Se der er en mammut

3D cases der opbygger kompetence i horisontal tænkning (at kunne anvende viden og erfaring fra ét område på alle andre områder)

- 26. 3D - Finde principper
- 27. 3D - Praktiker Filosof
- 28. 3D - Navneord mødes
- 29. 3D - Ting mødes
- 30. 3D - Ting mødes MED PRINCIPPER

Teorien om horisontal tænkning

- 31. Teori - Horisontal tænkning

3D case om anvendelse af principper/egenskaber (horisontal tænkning fortsat)

- 32. 3D - Overfør egenskaber

3D case der opbygger kompetence i irrationel tænkning(horisontal tænkning fortsat)

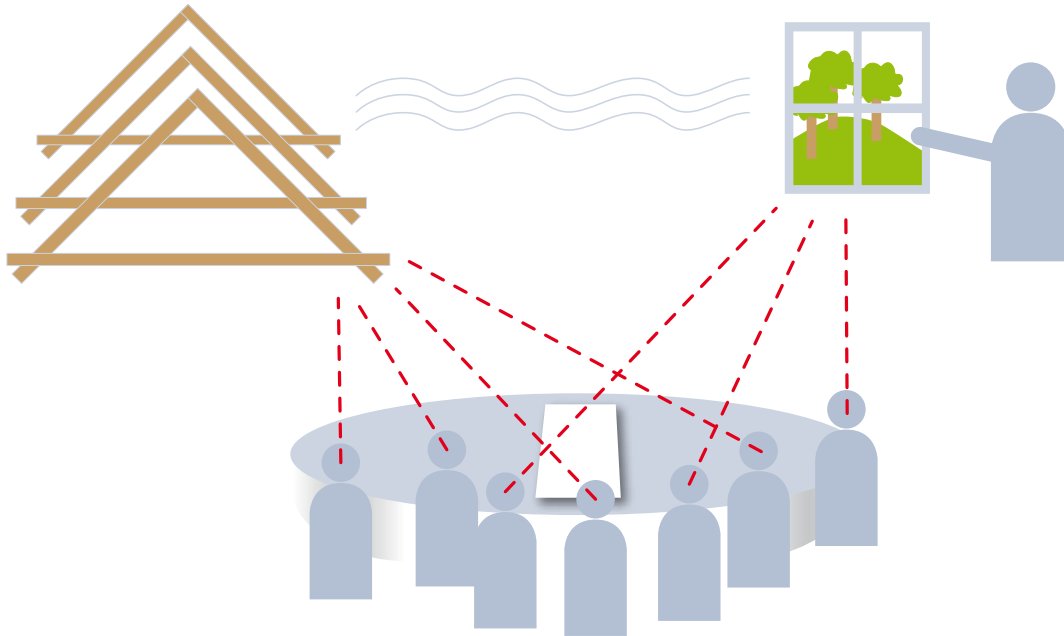
- 33. 3D - Hvad er det modsatte af?

3D case om anvendelse af udfordringer/provokationer (horisontal tænkning fortsat)

- 34. 3D - Restaurant koncept

## Del 3:

Kom i gang med din egen undervisning med  
Den Kreative Platform



Den Kreative Platform er en generel metode til etablering af et skabende nærvær. Der er i princippet ikke forskel på hvordan et undervisningsforløb struktureres i indskolingen, på en erhvervsskole eller i gymnasiet. Eksemplerne i dette kapitel er struktureret så de anvender de ideer, principper og værktøjer du har læst om i de foregående dele af bogen. De tager alle afsæt i den generelle procesmodel med 6 faser og de anvender alle de samme 3D cases gennem processen. Eksemplerne indeholder også refleksioner over forløbene i forhold til anvendelsesområde og målgruppe.

### Eksempler på undervisning i folkeskolen

I samarbejde med Fonden for Entreprenørskab og Young Enterprise er der gennemført to pilotforløb med Den Kreative Platform i folkeskolen. Formålet med pilotforløbene har dels været at få erfaringer med anvendelse af Den Kreative Platform i folkeskolen, dels at få udviklet eksemplarisk undervisningsmateriale til konkrete undervisningsforløb. Der er udviklet to sæt materialer som kan rekvireres hos Young Enterprise.

- Min landsby i Balonga - et materiale til indskolingen om Afrika
- Klubben - et materiale til mellemtrinet om vejen fra ide til iværksættelse af løsning

I eksemplet herunder fokuseres der på ”min landsby i Balonga”, og erfaringer fra begge forløb vil indgå i de efterfølgende refleksioner.

#### *Min landsby i Balonga, et undervisningsforløb om Afrika for indskolingen i folkeskolen*

*Du og din familie i Balonga* er et undervisningsmateriale om iværksætteri med særlig fokus på at give eleven en erfaring med at indgå i et skabende nærvær sammen med andre. Materialet stimulerer elevernes kreativitet, deres idéudvikling og løsning af problemstillinger. Der arbejdes med storytelling i forhold til den afrikanske landsby-case, hvilket betyder at eleverne får en viden om levevilkår, kultur, klimaforhold og natur i en anden kultur. Intentionen er, at eleverne ved at indleve sig i historien bliver motiveret for, at løse de fire konkrete problemstillinger der findes i undervisningsmaterialet. Den Kreative Platforms

pædagogiske principper arbejder med, at tage præstationspresset væk fra eleven og bedømmelsen væk fra lærerne. Dette giver den enkelte en fornemmelse af, at alle elevers ideer kan anvendes og skaber et klasserum, der socialt og fagligt set inkluderer alle i gruppen.

I forhold til det faglige indhold er der i det beskrevne materiale fokuseret på trinmålene for natur/teknik efter 2 klasse, trinmålene for matematik efter 3 klasse og dansk efter 2 klassetrin.

### **Formålet med forløbet:**

- At eleven oplever sig selv som kreativ i tanke og handling
- At eleven træner kreativitet, ideudvikling og problemløsning
- At eleven bliver opmærksom på, at han/hun har en masse viden der kan anvendes
- At eleven får styrket selvværd, som er en forudsætning for alt iværksættteri
- At indgå i et skabende nærvær med andre
- At skabe et socialt og fagligt læringsrum, der er inkluderende

- At skabe øget fokusering og koncentration hos hver enkelt og i klassen
- At eleven får ny viden

### **1. Forberedelsen**

De 5 lærere, der deltog i pilotprojektet, var enige om, at det var en stor fordel at forberede proceskort for alle 3D cases og aktiviteter i forløbet. Det bliver muligt at involvere sig i den enkelte aktivitet sammen med eleverne, når man ikke behøver at tænke over, hvad der skal ske om lidt. Bemærk at processer på Den Kreative Platform er altid tilrettelagt, så de ikke indeholder refleksioner, hverken i forhold til afsluttende eller kommende aktiviteter. Når proceskortet er brugt, tager man bare et nyt og går videre derfra. Det giver læreren en stor tryghed. I materialemapperne fra Young Enterprise findes alle proceskort til undervisningsforløbene.

### **2. Den Røde Løber**

Formålet med Den Røde Løber er at "komme op" på Den Kreative Platform. 3D casene træner en social adfærd og kommunikation der tager udgangspunkt i at alle deltager som "sig selv".



Det kræver først og fremmest energi og opmærksomhed. Energien har børn rigelig af, så de er hurtigt i omdrejninger. Hvad angår opmærksomhed er det vigtigt, at der kun er ét fokus ad gangen samt, at det ikke skifter for tit. Hvis du ser 3D casene på video eller læser 3D proceskortene i værktøjskassen på [www.denkreativeplatform.aau.dk](http://www.denkreativeplatform.aau.dk), vil du opdage, at eleverne altid finder sammen to og to ud fra kriterier som "samme farve snørebånd" eller "født i samme måned". Det er indført for at fjerne ansvaret fra eleverne ift. at vælge en makker samt for at træne en adfærd, hvor det ikke er faglig, social eller kulturelle hensyn man vælger ud fra. Når eleverne er børn, fungerer "samme farve snørebånd" ikke. Dels bruger børn al for meget energi og tid på at vælge "rigtigt", dels bliver det en opgave i sig selv og begge dele fjerner fokus fra den 3D case eller aktivitet, de skal i gang med. Derfor skal du anvende "gruppeinddelingskort", når du har med børn og teenagere at gøre. Gruppeinddelingskortene er nummereret parvis, så de to med nummer 7 går sammen osv. Efter hver 3D case bytter alle nummer med en anden, og så finder de nye par sammen. Det kan foregå, uden at det koster en masse energi, tid og fokus.

### **3. Casen/Opgaven præsenteres**

Formålet med dette undervisningsforløb er at lære noget om afrikanske leveforhold i en landsby. Formen der er valgt, er at præsentere en specifik landsby gennem storytelling evt. suppleret med video, musik, div. remedier og Google maps. Forløbet er opbygget som en historie, hvor af børnene selv skal fortælle en del gennem de ideer de får til, hvordan beboerne kan hente vand 10 km væk, opsamle og gemme regnvand, holde hyænerne væk fra hundene, eller lave legetøj til børnene. Der er således 4 opgaver bygget ind i casen, og eleverne arbejder med dem gennem processen.

### **4. U hæmmet anvendelse af viden**

Denne del handler om at eleverne engagerer sig i landsbyens forhold og anvender deres samlede viden til at løse problemerne. Det kommer der mange fantasifulde forslag ud af. F.eks. henter man vand 10 km væk ved at stille elefanter op på en lang række og får den forreste til at drikke og tisse. Den næste elefant drikker så tis fra den forreste osv. Børnene har her anvendt et pumpeprincip uden at vide det. En anden "elefant-løsning" er at lade dem drikke en masse vand,

gå tilbage til landsbyen og spytte det ud i en beholder. Her har børnene opfundet en slags tankbil. Selvfølgelig kan løsninger af den slags ikke implementeres i den rene form, men når eleverne får lov at arbejde videre med dem, er de er rigtig gode til at forstå, hvilke muligheder indbyggerne i landsbyen har for at gøre hverdagen lettere.

### 5. Fagligheden bringes i spil

Gennem de ideer eleverne kommer med kan læreren bringe konkret viden om afrikanske forhold ind sammen med fagene, Natur og Teknik, Dansk og Matematik - eller andre fag for den sags skyld. Hvor meget vand kan der være i en elefant? Hvordan får man den til at hente vand? Hvordan renses man vandet efter elefanten har spyttet det ud? Hvordan laver man en kunstig elefant der kan gøre det samme? Kan det lade sig gøre i Afrika? Osv. Gennem at sætte leverne til at arbejde med den slags spørgsmål og selv deltage med faglig viden, får man en faglig undervisning der tager afsæt i elevernes viden som gennem processen bliver sat i forhold til fagenes viden. Elevernes leg med at skabe løsninger introducere dem til fagene samtidigt med, at de anvender al dem viden, de har i forvejen.

### 6. Den blå løber

Efter hver "time" skal eleverne tages med ned af Den Kreative Platform igen. En af de blå løbere fra materialet gengives her:

#### 55. Blå Løber

- Læreren beder alle eleverne om at sætte sig i en rundkreds på gulvet.
- Nu hvor I om 5-10 min. skal have fri-kvarter, så fortæl mig, hvad I synes, der er forskellen mellem Balonga og Den Kreative Platform og sådan en måde, som I plejer at have undervisning på...
  - Hvad har været sjovt?
  - Hvad har været svært?
  - Hvad har været anderledes?
- Ved at få eleverne til at reflektere over undervisningen vil de blive bragt ud af det afrikanske univers og Den Kreative Platforms tankegang.

Med voksne elever er det muligt at afvikle et dags langt forløb uden andre pauser end dem, eleverne selv tager, når de melder sig "kortvarigt ud".

Erfaringen med børn er, at de bør have pauser til at lege, løbe og bruge energi indimellem. Jo mindre de er, jo oftere skal de have frikvarter. Rød og Blå Løber skal ikke anvendes før og efter hvert frikvarter. De skal anvendes om morgenen, og når Den Kreative Platform er slut for i dag.

### *Erfaringer fra pilotforløb med "Min landsby i Balonga" og "Klubben" i folkeskolen*

Generelt er erfaringerne med Den Kreative platform i folkeskolen at eleverne holder meget af formen. De hyppige scenskift mellem 3D cases på gulvet og aktiviteter ved bordene samt plenum aktiviteter såsom præsentationer giver en god dynamik, som gør det lettere at holde børnenes opmærksomhed. Kommunikationsformen med ingen valg og ingen diskussioner medfører at der bliver "højt til loftet" i lokalet. I starten kan de såkaldte stærke elever som er vant til at sætte dagsordenen føle sig snydt fordi de ikke kan gøre det på Den Kreative Platform. Til gengæld blomster tilbageholdene elever op og allerede i løbet af en uge er alle meget mere med - både stærke og svage. Faktisk forudsætter kreativitet

et forholdsvist solidt selvværd, fordi det så bliver lettere at give slip på de faglige, sociale og kulturelle "masker", der forhindrer os i bare at være os selv og anvende vores viden uhæmmet. Det kan du læse mere om i kapitlet om Den Kreative Platform og selvværd.

### *Ingen pauser*

Reglen om at der ikke holdes pauser og at man må melde sig ud efter behov skal administreres når det drejer sig om børn. Lærerne i forsøget havde gode erfaringer med at give lov til at melde sig ud for én aktivitet ad gangen og blive i lokalet mens man kikker på. Det skal gøres tydeligt at det er OK at melde sig ud og at det ikke er det samme som at komme i skammekrogen at skulle sidde og kikke på de andre.

### *Ingen ris eller ros*

Den absolut største udfordring for lærerne var at de ikke må rose (eller rise) deres elever. Både for elever og lærere er det mange steder en indgroet vane at der roses for alle små ting så i starten bad eleverne ligefrem om ros når de ikke fik den. Det læreren skal gøre er at give feedback gennem

engagement. UANSET hvad eleven har præsteret/ ikke præsteret, så skal læreren engagere sig i elevens ide gennem at sige JA til den og forsøge at bringe den videre. Elevens engagement skabes gennem andres bedømmelsesfri engagement i processen, herunder lærerens. Når man underviser på Den Kreative Platform skal man holde fast i de fire principper og toldmodigt vente på deres virkning - for den vil komme. For eleven med et meget lille selvværd kan det tage tid, men når han/hun oplever hvordan de andre ændre sig på Den Kreative Platform, giver han/hun langsomt slip på sit forsvar og tør engagere sig.

### *Fasthold fokus*

En anden udfordring for læreren i skolen er at holde eleverne fast på et skiftende fokus. Skiftene mellem 3D cases og efterfølgende aktiviteter medfører skift i fokus. Når f.eks. en 3D case stoppes er det naturligt at snakke om den med sin makker. Det handler også om at skulle genfinde det "rigtige" status forhold mellem de to. Under en 3D case er status forholdet udlignet. Det er det når man deltager som sig selv i stedet for som sin faglige, sociale og kulturelle ident-

itet. Derfor vil der opstå status skift, specielt i starten af en proces på Den Kreative Platform. Det giver en del uro og tager tid som går fra den efterfølgende aktivitet. Som lærer er man til en hvis grad nødt til at respektere behovet for status nivellering, men det må ikke udvikle sig til almindelig social "hvad synes du om øvelsen" refleksion. En teknik til at undgå det, er at tilrettelægge en aktivitet der følger efter en 3D case på en måde så fokus naturligt bevæger sig i den retning. Fokus skal flytte sig fra gulvet mellem de to elever og over på det bord de nu skal sidde ved. Det gør det lettere for eleverne at følge med.

### **Den Kreative Platform som ramme for projekter og projektarbejde**

Den Kreative Platform er som skabt til projektarbejde og den anvendes ofte som pædagogisk ramme for projektarbejde af kortere og længere varighed. I det følgende beskrives faserne i et typisk projektarbejdsforløb.

## Den Røde Løber (fase 2)

Klap 1 2 3	Video 5	Instruktionskort 5
Barndomsdrøm	Video 6	Instruktionskort 6
Dagen Baglæns	Video 7	Instruktionskort 7
Yes - Vi har lavet en fejl (Sten, saks, papir)	Video 8	Instruktionskort 8
Give gaver	Video 14	Instruktionskort 14
Planlæg en ferie sammen	Video 16	Instruktionskort 16

### *Fase 2 - Den Røde løber*

Alle projektarbejdsforløb starter med den Røde løber. Du kan starte med 3D casene herover.

### *Fase 3 - Opgaven stilles*

Kort og præcist giver du nu eleverne opgaven: F.eks. Opfind noget der kan varme vand op, Opfind fremtidens netbank, Lossepladsen som fremtidens turistattraktion eller hvad nu projekt-opgaven skal være? Bemærk at det for læreren kan være en god ide at sondre mellem område fokus og formåls fokus, når man stiller en opgave. Se mere under ”fase 3 - opgaven stilles” tidligere i bogen.

### *Fase 4 - Uhæmmet anvendelse af viden*

I denne fase lader du eleverne slippe deres viden fri og skrive ideer ned til hvordan de kan løse opgaven. Du kan med fordel give dem en række stimuli at arbejde med i form af ord eller billeder. Find stimuli kort i værktøjskassen på [www.denkreativeplatform.aau.dk](http://www.denkreativeplatform.aau.dk). De er klar til at blive printet og klippet ud, eller du kan ligge dem ind i et power point show. Efter at eleverne har fået en lang række ideer (f.eks. på Post-It sedler), skal de videreudvikle dem, først to og to, derefter i grupper. Se eks. På forløbet her:

## Uhæmmet anvendelse af viden (fase 4)

Alle elever vælger én ide hver og gemmer den		Aktivitet
Hvad sker der så?	Video 22	Instruktionskort 22
Forfra	Video 23	Instruktionskort 23
Nyt bud	Video 24	Instruktionskort 24
Give gaver	Video 14	Instruktionskort 14
Gør nu det samme som i den sidste 3D case på den ene af de to elevers ide - bagefter på den andens ide		Aktivitet hvor eleverne får videreudviklet deres ideer
Gruppearbejde - 3 hold af 2 elever fra øvelsen før danner grupper - I gruppen præsenterer de først deres 6 ideer - derefter udvikler gruppen en fælles som løsningsforslag på opgaven		Aktivitet hvor ideerne videreudvikles i en stemning af: Hvad sker der så? - Nyt bud: JA OG... i stedet for diskussioner

3D casene "Hvad sker der så?", "Forfra" og "Nyt bud" forbereder eleverne på at hjælpe hinanden med at videreudvikle hinandens ideer ved hele tiden at sige JA OG til dem. Der er ingen kritik eller bedømmelse af nogen art involveret i denne del af processen. Hvis man ønsker en senere evaluering af ideerne, skal det være efter den blå

løber, dvs. efter præsentationerne. Det er også en åbning til fase 5.

### ***Fase 5 - eventuelle fag tages med i det videre arbejde***

I denne fase kan evt. fag, man ønsker skal indgå i projektarbejdet, tages med. Se tidligere afsnit

om hvordan fagligheden kommer med for inspiration.

Projektarbejdet kan herefter fortsætte i det antal lektioner man har til rådighed. Det kan evt. være som en vekselvirkning mellem at arbejde uafhængt med alt sin viden på Den Kreative Platform og at følge fag som forventes at indgå i projektarbejdet. Det kan også foregå på mange andre måder som det fremgår af de 5 forskellige strategier for at få fagene med. Hvis man f.eks. vælger at arbejde med fagets principper (strategi 3), kan man blive på Den Kreative Platform hele tiden. I forbindelse med projektarbejde er det åbenlyst at Den kreative Platform, i sig selv, inviterer til tværfagligt projektarbejde.

### **Fase 6 - Den Blå Løber**

I forbindelse med et projektarbejde, der strækker sig ud over flere lektioner, vil der være brug for en blå løber hver gang eleverne er færdige med et forløb på Den Kreative Platform.

### **Kortere undervisningsforløb med Den Kreative Platform**

De undervisningsforløb, der er beskrevet herover har en varighed af op til 4 dage hver. Fordelen ved det er eleverne får tid til at opbygge den (kreative) kompetence som det giver at arbejde på Den Kreative Platform. De kommer igennem alle standard 3D cases og lærer den nye måde at være i skole på. Mange lærere er imidlertid i den situation at de råder over lektioner af 45 eller 90 minutters varighed. Og de spørger naturligvis om hvordan de kan anvende Den Kreative Platform til forløb af den varighed? Hvis eleverne er vant til at være på Den Kreative Platform, f.eks. efter at have gennemgået "Min landsby i Balonga" eller "Klubben", kan den sagtens anvendes til en 45 minutters lektion. I starten, hvor undervisningsformen er ukendt, går der en del tid med at komme op af den røde løber og ned af den blå løber, ligesom eleverne skal lære at lave 3D cases. Når det bliver en vane at anvende Den Kreative Platform, begynder læreren at lave sine egne 3D cases. I princippet kan alle undervisningsforløb laves om til 3D cases og 3D - aktiviteter der også er baseret på de 4

principper for Den Kreative Platform. For læreren er det bare en anden måde at strukturere undervisningen på.

Hvad gør så læreren, som ikke har mulighed for først at afvikle et længere (trænings) forløb for sine elever? En løsning kan være at anvende et par lektioner på "bare" at prøve at være på Den Kreative Platform, for at prøve det og for at udvikle deres kreativitet. Derefter kan læreren eksperimentere med at anvende metoden i sin

almindelige undervisning. Der henvises til fase-modellen ovenfor som inspiration for tilrettelæggelse af undervisningen samt strategier for hvordan fag(ene) kommer med. Her er tre forslag til 45 minutters lektioner i Den Kreative Platform. Eksempel 3 bør tages efter, at eleverne har stiftet bekendtskab med eksempel 1 eller 2. Bemærk at der er afsat ca. 5 min. til hver 3D case. Hvis du løber tør for tid, så undlad de(n) sidste 3D case og sørg for at få den blå løber med, inden timen slutter.

45 minutters træningsforløb (1)		
Klap 1 2 3	Video 5	Rød Løber
Barndomsdrøm	Video 6	Rød Løber
Yes - Vi har lavet en fejl (Sten, saks, papir)	Video 8	Rød Løber
Give gaver	Video 14	Få ideer
Planlæg en ferie sammen	Video 16	Bygge videre på ideer
Hvad sker der så?	Video 22	Bygge videre på ideer
Blå løber eksempel 2 (side 85)		Blå Løber



### 45 minutters træningsforløb (2)

Dagen baglæns	Video 7	Rød Løber
Yes - Vi har lavet en fejl (kategori)	Video 9	Rød Løber
Nyt bud	Video 24	Søge alternative ideer
Finde principper	Video 26	Arbejde med principper
Praktiker Filosof	Video 27	Arbejde med principper
Navneord mødes	Video 28	Horisontal tænkning
Blå løber eksempel 1 (side 85)		Blå Løber

### 45 minutters træningsforløb (3)

Yes - Vi har lavet en fejl (med klap)	Video 10	Rød Løber
Planlæg en skolefest sammen	Video 16	Rød Løber
Ting mødes	Video 29	Horisontal tænkning
Praktiker Filosof	Video 27	Arbejde med principper
Ting mødes med principper	Video 30	Horisontal tænkning
Blå løber eksempel 3 (side 85)		Blå Løber

## Hvordan kommer du videre herfra?

Hvis du er blevet inspireret til at anvende Den Kreative Platform i din undervisning, er det bare at gå i gang, og der er en række muligheder for at få yderligere hjælp, hvis du har brug for det.

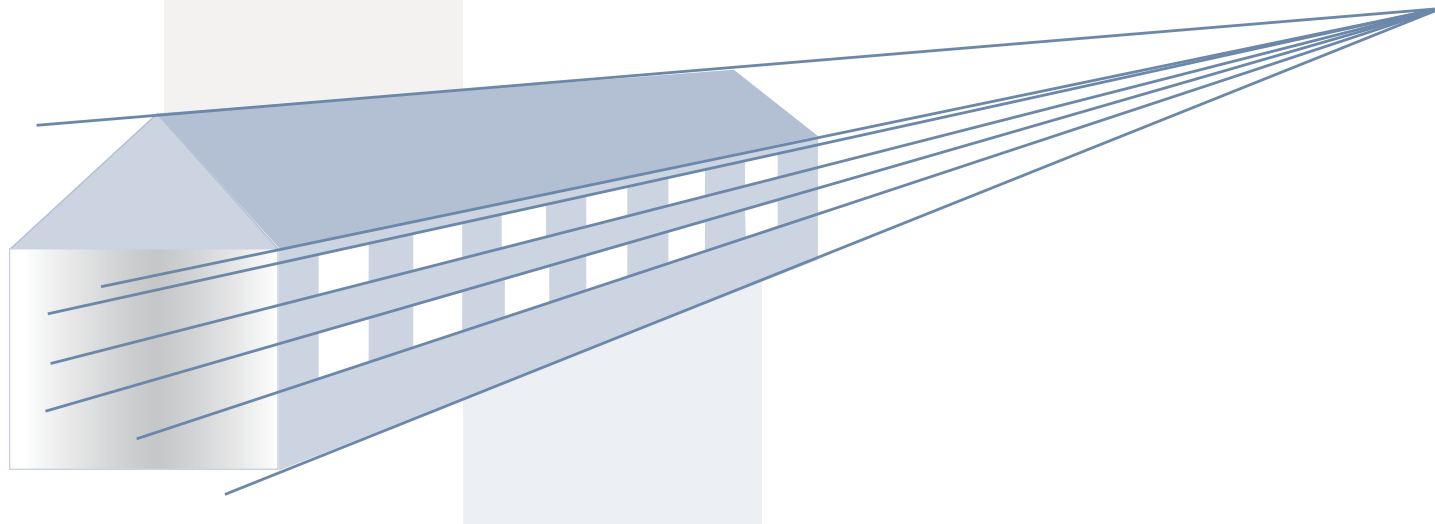
- På Forskningscenter for Den Kreative Platform på Aalborg universitet, [www.denkreativeplatform.aau.dk](http://www.denkreativeplatform.aau.dk) finder du en lang række materialer, du frit kan anvende i din undervisning. Her finder du også tekster og videoer, som kan uddybe forståelsen af det, du har læst i bogen.
- [www.denkreativeplatform.aau.dk](http://www.denkreativeplatform.aau.dk) vil du i løbet af foråret 2010 kunne finde og deltage i en fagdidaktisk blog, hvor lærere og andre udveksler deres erfaringer med at anvende Den Kreative Platform i deres undervisning.
- På Fonden for Entreprenørskabs hjemmeside [www.selvstaendighedsfonden.dk](http://www.selvstaendighedsfonden.dk) kan du finde støtteordninger, hvis du har fået en ide til et større projekt.

- Fonden for Entreprenørskab har også et netværk for Den Kreative Platform, hvor en række konsulenter er specielt uddannede til at kunne hjælpe dig med at anvende Den Kreative Platform i din undervisning.
- På Young Enterprise' hjemmeside [www.ye.dk](http://www.ye.dk) kan du jævnligt finde kurser, konferencer og andet om Den Kreative Platform.

God fornøjelse med Den kreative Platform!


# Del 4:

## Perspektiver på Den Kreative Platform



Afslutningsvis finder du 2 kapitler som, på hver sin måde, sætter Den Kreative Platform i perspektiv.

Det første placerer Den Kreative Platform ind i forhold til Innovation og Entreprenørskab.



Det andet uddyber sammenhængen mellem elevernes kreativitet og deres selvværd. Den Kreative Platform er en undervisningsform udviklet til at fremme elevernes kreativitet, men det er lige så meget en undervisningsform, der fremmer deres selvværd.

## Den Kreative Platform i innovation og entreprenør- skab

Den Kreative Platform er IKKE en model for innovation eller entreprenørskab, men derimod en metode til at genererer processer baseret på skabende nærvær og skabende nærvær kan med fordel være indeholdt i både innovative og entreprenante processer.

Dette kapitel har til formål at placere Den Kreative Platform på et landkort hvor kreativitet, innovation og entreprenørskab typisk holdes adskilt i faser i gennem et udviklingsforløb, hvor ønsket er at komme fra behov til løsning, f.eks. i forbindelse med produktudvikling eller organisationsudvikling. En typisk generel model for et udviklingsforløb kan se ud som følger.

Behov - Kreativitet (Idegenerering)  
- Innovation - Entreprenørskab

Alt efter hvilken specifik innovation eller entreprenørskab model man anvender, vil der være forskellige muligheder for at gå frem og tilbage mellem de enkelte udviklingstrin, men der vil i de fleste modeller være tale om at man i det store hele bevæger sig fra venstre til højre, fra et behov til en færdig implementeret løsning i form af et nyt produkt, en organisationsændring eller andet.

En grundlæggende antagelse i sådanne modeller er at kreativitet er noget man primært har brug for i starten af forløbet, til at få (nye) ideer,

gerne rigtig mange ideer, hvoraf man vælger de mest lovende ud for at innoverer yderligt på dem. Når man endeligt har nået en vis grad af innovation begynder man at tænke det entreprenelle ind i form af hvordan det nye produkt kommer på markedet eller hvordan den nye organisationsændring bliver hverdag. Hvis man afbilleder forløbet som mængden af ideer (kreativitet) man har brug gennem forløbet vil det typisk være sådan at der skal rigtig mange ideer til i starten hvoraf nogle få forædles for til sidst at stå med den ene som implementeres. I det forløb foretages der en række valg på baggrund af kriterier om realiserbarhed, økonomi, tid og andre nøgleparameter.

3000 Ideer - 10 vælges og innoveres -  
2 vælges til marked - og endelig  
1 implementeres

Den Kreative Platform kan ikke umiddelbart placeres i ovenstående generelle model. Det kan den ikke af følgende grunde:

- VDen Kreative Platform kan anvendes alle steder. Det kan være til at få de 3000 ideer,

men det kan også være til ”driftsopgaver” såsom at afholde medarbejdersamtaler, vedligeholde et IT system, gøre rent, afholde møder, udfylde timesedler eller en hvilken som helst opgave i en organisations daglige arbejde.

- På Den Kreative Platform er en idé et medie til at bringe viden i anvendelse. En idé udtrykker én mulighed baseret på den viden der er tilstede i processen. Formålet med at få en ide er alene at kunne få en ide mere og så er den forrige ide ligegyldig. Idé på idé på idé udtrykker en bevægelse fra et behov mod en implementeret løsning, hvor den viden der er tilstede kan få lov at flyde frit og blive anvendt uhæmmet i den række af øjeblikke der er fra behov til implementering.
- Der foretages ingen (analytiske) valg på Den Kreative Platform. Når en gruppe arbejder sig fra idé til idé på Den Kreative Platform følger de energien i form af et engagement der er styret af gruppens fælles fornemmelse af hvor de skal hen. I det skabende nærvær giver analytiske valg ingen mening, fordi de tilhører

det refleksive paradigme, som er baseret på at man kan anvende fortiden til at fremskrive en fremtid. I det skabende nærvær opstår fremtiden mens man bevæger sig fra idé til idé og anvender sin viden uhæmmet i forhold til hvordan den blev anvendt i fortiden. Det betyder ikke at man ikke ved hvad der skete i fortiden og at man ikke tager højde for det. Det betyder derimod at man ikke er bundet af fortiden og at man tillader fremtiden at opstå af sig selv gennem det engagement der følger at være nærværende i det man gør.

Det vigtigste at forstå i forhold til Den Kreative Platforms anvendelsesmuligheder er at den er baseret på paradigmet om det skabende nærvær. Stort set alle modeller og metoder vi finder inden for kreativitet, innovation, entreprenørskab, læring og procesmodeller hører hjemme i det refleksive paradigme. Den primære forskel på de to paradigmer er at de er hinandens modsætninger hvad angår hvordan vi anvender vores viden.

I det refleksive paradigme anvendes viden gennem en proces hvor den til stadighed klassificeres

i fag, professioner, god/dårlig osv. så vi altid ved hvilken viden der er relevant i en fremtidig situation. Viden kan hældes på flaske i form af bøger, specialister, teorier og skoler og når vi anvender viden gør vi det efter nøje strukturerede analytiske modeller og metoder som sikre at vi får det relevante (og rigtige) med. I det refleksive paradigme er det en dyd ikke at lade sig opsluge af nuet fordi man så kunne risikere at overse noget væsentligt. Gennemsigtighed i vidensanvendelsen er central.

I paradigmet om det skabende nærvær anvendes viden spontant og kommer til udtryk gennem en tanke eller handling som umiddelbart fører til en ny tanke/handling. Man følger engagementet og gør det der føles rigtigt uden at forsøge at forstå. Og det der føles rigtigt og som udtrykkes spontant, er rigtigt *når man er nærværende*. Ens samlede viden står til rådighed og kan anvendes uhæmmet, uden faglige, sociale eller kulturelle bindinger til fortidige anvendelser og erfaringer. En udbredt misforståelse af forskellen på de to paradigmer er, at de kan blandes efter behag. Der er ingen mellemvej mellem at være reflekteren-

de og nærværende. Enten er man nærværende, eller også er man (potentielt) reflekterende. Spontan anvendelse af viden forudsætter nærvær, hvis den ikke skal blive overfladisk eller farvet af (tilfældige) dominerende tanke- og handlemønstre fra fortiden. Formålet med nærvær er at få kontakt med virkeligheden, som den konkret manifesterer sig her og nu. Uden den grundlæggende kontakt med virkeligheden er man bedre stillet med analysen og kontrollen i det refleksive paradigme.

Den Kreative Platform er ikke en metode til innovation og entreprenørskab, men den tilbyder et alternativ til hvordan man gennemfører en innovativ eller entreprenel proces. Den Kreative Platform kan tilføre en hvilken som helst proces den *kvalitet* der består i at deltagerne i processen indgår i et skabende nærvær og dermed er mere i kontakt med situationen. De er mere åbne og dermed mere kreative end det er muligt at være indenfor det refleksive paradigme, hvor det "kun" er muligt at se verden, som vi plejer at se den.

## Den Kreative Platform udvikler elevernes selvværd

Energien og engagementet slippes fri, når det reelt er muligt at holde fokus på opgaven i stedet for på de andre elever. På Den Kreative Platform opnår vi fokus gennem at etablere et skabende nærvær, hvor fokus altid er på det, der sker lige NU. Processen på Den Kreative Platform fjerner fokus fra, *hvorfor* det sker, hvad der *er* sket, og hvad der *skal* ske, hvem vi *er*, hvem vi *burde* være, hvordan vi *er*, og hvordan vi *burde* være. Når det sker, får vi energien til at turde involvere os, og når vi samtidigt oplever en betingelsesløs accept af vores deltagelse, vokser vores selvværd.

Midlerne til at opnå fokus er at undgå enhver form for bedømmelse af sig selv eller de andre elever og samtidig sørge for, at alle hele tiden kun fokuserer på det, der sker lige nu - også uden at bedømme det. I praksis sker det gennem en stramt styret proces, hvor vi gør det lettere for eleverne at holde fokus og undgå bedømmelse

ved samtidigt at involvere såvel sprog, krop og indstilling i 3D cases. En 3D case er en fælles aktivitet, der er konstrueret, så det bliver let at give slip og fokusere på den opgave, vi er sammen om. Gennem processen *oplever* eleverne at kunne indgå i et fællesskab *som sig selv*. Den oplevelse sætter sig som en erfaring, de tager med sig videre senere i arbejdslivet og livet i almindelighed.

### Den Kreative Platform er baseret på paradigmet om det skabende nærvær

Den Kreative Platform etablerer altså et skabende nærvær, hvor der ingen bedømmelse er, fordi fokus hele tiden er på den opgave eller aktivitet vi er samlet om. Så længe det kan lykkes at holde fokus i både handling og tanke 100% på "opgaven", er der ingen fokus på personen - på mig eller dig. Der er ingen bedømmelse i form af domme, bebrejdelser, vurderinger, analyser eller andet, som forholder sig til, *hvordan* vi er eller *hvordan* vi deltager i processen. Der er derimod et skabende nærvær, som er kendetegnet ved, at vi tør give slip på vores forestillinger og fordomme om os selv og hinanden. Derved bliver vi os



selv, som vi er, når vi har givet slip på det panser eller den maske, vi gemmer os bag ved, når vi er udsat for vores egen og andres bedømmelse. Vi bliver derved i stand til at indgå i et fællesskab som os selv og ikke som vores selv billede i form af en blanding af en faglig, social og kulturel identitet, der binder vores energi i en begrænset forestilling om hvem vi er og hvad vi kan. Det bliver så muligt for os at hengive os til opgaven med energi og engagement. Derigennem vokser vi som mennesker - vores selvværd styrkes, og jo mere det styrkes, jo mere kan vi engagere os i fællesskabet og opgaven. Vores energi og engagement i de daglige gøremål slippes fri.

Paradigmet om det skabende nærvær er et paradigme, der fokuserer på en bevægelse ind i nuet. Det står i modsætning til det reflektive paradigme, som fokuserer på en bevægelse væk fra nuet hen imod generaliseringer i form af begrænsende teorier, modeller, forestillinger, fag, klasser, kategorier osv. I nuet findes der ingen generaliseringer, og intet tages for givet. Nuet er unikt, og hele vores viden står uhæmmet til rådighed for vores (kreative) deltagelse forudsat

vi har et selvværd, der gør at vi *tør* hengive os til det, der er.

### *Selvværdet udvikles gennem fællesskabet, nærværet og autenticiteten på Den Kreative Platform*

Selvværd udvikles gennem en fællesskabsfølelse baseret på nærvær og autenticitet. Selvværdet vokser, når vi føler os accepteret som *den* vi er, i det *fællesskab* vi indgår i. Nærvær er evnen til at kunne hengive sig i fællesskabet. At kunne give sig selv 100% til den situation man indgår i, uden forbehold. Nærvær bygger på en grundlæggende accept af det der sker lige nu. Når man uden forbehold siger JA til øjeblikket - til den ide der opstår lige nu - siger man JA uden at ville ændre noget. Man GIVER sig selv (og dermed sin viden) til ideen uden en intention om at *ville* forandre noget. Man deltager alene fordi man har valgt det og når man deltager autentisk har man sig selv med, dvs. man er tro mod sig selv og sine følelser og behov. Det kræver altså selvværd at udvikle selvværd. Det er derfor vigtigt kun at sige JA til det, man kan stå inde for uden at gøre vold på sine følelser og behov. Man skal kunne have sig

selv med i det JA man giver. De ideer, der opstår på den baggrund, vil til gengæld være autentiske - dvs. uden begrænsende forbehold af faglig, social eller kulturel karakter.

Vi kan altså ikke umiddelbart sige JA til hvad som helst uden at risikere at miste os selv i form af at gemme os bag en maske eller et selv billede, som vi forstærker, hver gang vi ikke har os selv med i det, vi gør. Spørgsmålet er så, hvordan selv-værdet kan udvikles, uden at vi risikerer at gøre skade på os selv? Svaret er, at hver gang vi (al-ligevel) blotter os en lille smule og kaster os ud i det ved at sige JA til en "farlig" ide og samtidig OPLEVER accept af vores deltagelse og dermed accept af os selv - så vokser selvværdet, og grænsen for, hvad vi næste gang kan sige JA til, flytter sig. Det begrænsede selv billede får mindre betydning, og vi bliver mere kreative. *(hvis vi derimod bliver mødt med bedømmelse, mens vi er mest åbne, virker det modsat).*

I første omgang kræver det et overskud af energi at give slip og sige JA til en "farlig" ide. Den energi får vi gennem at deltage i den bedøm-

melsesfri leg, vi finder i 3D casene. Energien har to primære kilder. Den frigøres ved at fokusere på opgaven og dermed fjerne fokus fra os selv og de andre, og den opstår gennem engagementet i legen, som forfører os ind i nuet.

I forhold til 3D cases handler det altså om at øve sig i at sige JA til hvad som helst og samtidig være autentisk. Det tager tid og er ikke gjort med en enkelt Rød Løber. Det er derimod gentagne 3D cases baseret på principperne om "Horisontal Tænkning", "Ingen Bedømmelse", "Opgave Fokus" og "Parallel Tænkning", der arbejder *henimod* et skabende nærvær. Gennem deltagelse i en skabende proces, hvor man ikke bliver bedømt og ikke fokuserer på personer - giver man efterhånden slip på sine forbehold og tør engagere sig stadigt mere nærværende og autentisk. Derved vokser selvværdet.

### ***Et engageret JA til ideen betyder også JA til personen og dermed selvværdet***

Når man autentisk siger JA til en ide siger man også JA til den der fik ideen. Vedkommende vil føle sig værdsat fordi man engageret og uden

at bedømme siger JA til ideen. I et fællesskab hvor man autentisk siger JA til hinandens ideer, siger man altså også JA til hinanden som personer. Resultatet er at selvværdet vokser hos de deltagende. Selvværd er ikke noget man enten har eller ikke har. Det er noget alle har i en eller anden udstrækning og det kan gå op og ned med selvværdet alt efter hvordan vi omgås hinanden i et fællesskab.

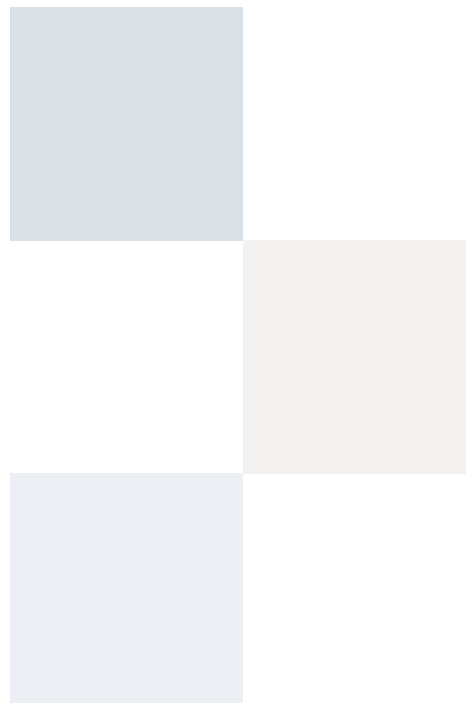
En pointe i ovenstående er at man ikke behøver *eksplicit* at sige JA til personen der fik ideen. Gennem et nærværende autentisk JA til ideen oplever personen accept af sig selv - mere kan man ikke gøre for at udvikle personens selvværd. Et eksplicit JA er ikke bare overflødigt - det kan ligefrem være skadeligt for selvværdet fordi det hurtigt bliver et pejlemærke for den anden om at være accepteret. Det eksplicitte JA kommer til at stå i vejen som en skygge for den rene empatiske *oplevelse* af accept. Selvværd kan man ikke tale, læse eller på anden måde snyde sig til. Vi udvikler vores selvværd når vi "modtager" autentisk nærvær fra andre.

### *Bedømmelse slår autopiloten til*

Enhver form for bedømmelse vil medvirke til at skabe et dominerende mønster som står i vejen for personens fremtidige uhæmmede anvendelse af viden. Hvis et barn vokser op i byen med forældre som synes der stinker i en kostald - så vil barnet opleve lugten af kostald som noget negativt med det resultat at alle fremtidige muligheder (ideer) som involverer kostald vil blive afvist og sorteret fra. Barnet har fået begrænset sine muligheder for at opleve og agere i verden som den er og dermed fået sværere ved at anvende sin viden uhæmmet. Barnet er blevet mindre kreativt. Hvis barnet var vokset op på en gård med masser af køer og havde lært at elske lugten af kostald, ville problemet være det samme. Alle ideer der kan associeres til kostald vil blive foretrukket og ligeledes stå i vejen for den uhæmmede anvendelse af viden.

Problemet er at bedømmelse skaber dominerende mønstre i vores perception af verden. Hver gang vi lærer at en lugt er god eller dårlig, enten fordi vi selv har haft gode eller dårlige erfaringer med den eller fordi vores omgivelser har værdisat den

for os, så vil vores perception fremover være styret og dermed begrænset og det samme vil vores kreativitet. Dominerende mønstre begrænser altså den uhæmmede anvendelse af viden og det gælder både indenfor det faglige, sociale og kulturelle område. De dominerende mønstre styrer vores liv ved hjælp af autopiloten som altid har et svar, en mening eller en handling klar i enhver situation. Autopiloten styrer os med sikker hånd gennem livet uden at blive kørt over af busser, men den begrænser også vores kreativitet. En måde at udfordre autopiloten på er at sige JA til alle tilbud - at man accepterer det der alligevel sker. Det kan du kun, hvis du giver slip på sit selv billede og møder situationen, som den er og ikke som du ønsker/tror den er. Kreativiteten opstår, når du reelt kan vælge ikke at følge de dominerende mønstre. Det kræver et solidt selvværd.



## Baggrunden for Den Kreative Platform

Bogen er ikke bygget op med traditionel referenceliste. Det er fordi vi har ønsket at skrive en håndbog, der er let at gå til i arbejdet med Den Kreative Platform. Den Kreative Platform er et pædagogisk kludetæppe vi har syet sammen af mange forskellige traditioner og teorier for at få det til at passe ind i paradigmet om Det skabende Nærvær. Teoretisk følger Den Kreative Platform ikke en bestemt tradition. Den er bygget op fra bunden som sin egen tradition. Derimod er der rigtig megen teori bl.a. indenfor kreativitetsforskningen, som har inspireret til udviklingen af Den Kreative Platform. Hvis du er nysgerrig efter at vide mere om teorierne bag Den Kreative Platform, kan du finde en række videnskabelige artikler på hjemmesiden for Forskningscenter for Den Kreative Platform på [www.denkreativeplatform.aau.dk](http://www.denkreativeplatform.aau.dk)

Den Kreative Platform er gennem de sidste 6 år udviklet gennem arbejdet med hold fra mange

forskellige professioner og kulturer - både inden for og uden for uddannelsessystemet. I vores daglige arbejde anvender vi Den Kreative Platform til en mangfoldighed af formål, der alle har tilfælles at deltagerne får mulighed for at bringe deres (forskellige) viden i spil i en fælles proces.

Her er et par eksempler på hvor Den Kreative Platform anvendes:

- På uddannelsesinstitutioner fra folkeskole til universitet
- Til undervisning hvor fagligheden læres gennem en kreativ proces
- Til tværfaglig undervisning hvor fagene integreres i opgaveløsningen
- Til intensive udviklingsforløb hvor al viden i lokalet slippes fri i en skabende proces på tværs af faglige, sociale og kulturelle skel. Resultatet kan være produktudvikling, sagsbehandling, medarbejderudvikling eller undervisning.
- Til Radikal nytænkning i produktudvikling.
- Til processer der skaber engagement, arbejdsglæde og selvværd. Det kan være i skolen, virksomheden eller kommunen.

***Vi har efterhånden stor erfaring med ovenstående områder. Bl.a. har vi:***

- Udviklet komplette undervisningsmaterialer til folkeskolen sammen med Young Enterprise.
- Uddannet flere hundrede lærere og konsulenter over hele landet på to og tre dags forløb.
- Gennemført medarbejderudviklingskurser (5 dages internat) for bl.a. 200 medarbejder fra Post Danmark. Formålet med kurset var at udvikle medarbejdernes kreativitet og trivsel gennem et øget selvværd.
- Den Kreative Platform er blevet implementeret som et fast tilbud i Odense kommune for virksomheder der ønsker at udvikle nye produkter eller services.
- Vi er i gang med at uddanne 25 konsulenter indenfor uddannelsessektoren i at implementere Den Kreative Platform. Et element heri er at udvikle Fonden for Entreprenørskabs Netværk for Den Kreative Platform som et landsdækkende netværk med Den Kreative Platform som speciale.
- Vi har gennemført udviklingsprocesser i mange virksomheder, hvor målet har været nytænkning af enten produkter eller services.

Enhver proces på Den Kreative Platform handler grundlæggende om, at mennesker mødes på tværs af faglige, sociale og kulturelle skel for at lege nygerrigt med deres viden. Det er vigtigt at være opmærksom på, at Den Kreative Platform anvender det skabende nærvær mellem mennesker som fundament. Derfor er der selvfølgelig også en række formål, den ikke egner sig til.

***...og hvad anvendes Den Kreative Platform IKKE til:***

- Meningsudvekslinger
- Diskussionsfora
- Refleksive processer
- Bedømmelse og udvælgelse

Den Kreative Platform er under stadig udvikling, og vi opfordrer alle, der lader sig inspirere af Den Kreative Platform, til at deltage i den fortsatte udvikling på [www.denkreativeplatform.aau.dk](http://www.denkreativeplatform.aau.dk)

Noter





**Den Kreative Platform er en undervisningsform der:**

- Udvikler elevernes kreativitet
- Er skabt til (kreativt) projektarbejde og til tværfaglige undervisningsforløb
- Lærer eleverne at tænke horisontalt på tværs af fag og egen viden
- Sætter fagene ind i en større sammenhæng
- Udvikler en større faglig forståelse
- Udvikler elevernes selvværd
- Skaber et undervisningsrum, hvor der fagligt, socialt og kulturelt er "højere til loftet"
- Giver eleverne mulighed for at deltage som sig selv
- Er baseret på paradigmet om det skabende nærvær

Den  
Kreative  
Platform



*Bogen indeholder en gennemgang af de pædagogiske principper bag Den kreative Platform samt den 3D pædagogik, der i praksis skaber Den Kreative Platform i klasseværelset.*

*I bogen vil læreren finde detaljerede anvisninger på, hvordan en kreativ platform kan skabes i egen klasse. Alt nødvendigt materiale til Den Kreative Platform er frit tilgængeligt og kan anvendes af enhver, der ønsker det. Find det i bogen og på [www.denkreativeplatform.aau.dk](http://www.denkreativeplatform.aau.dk)*